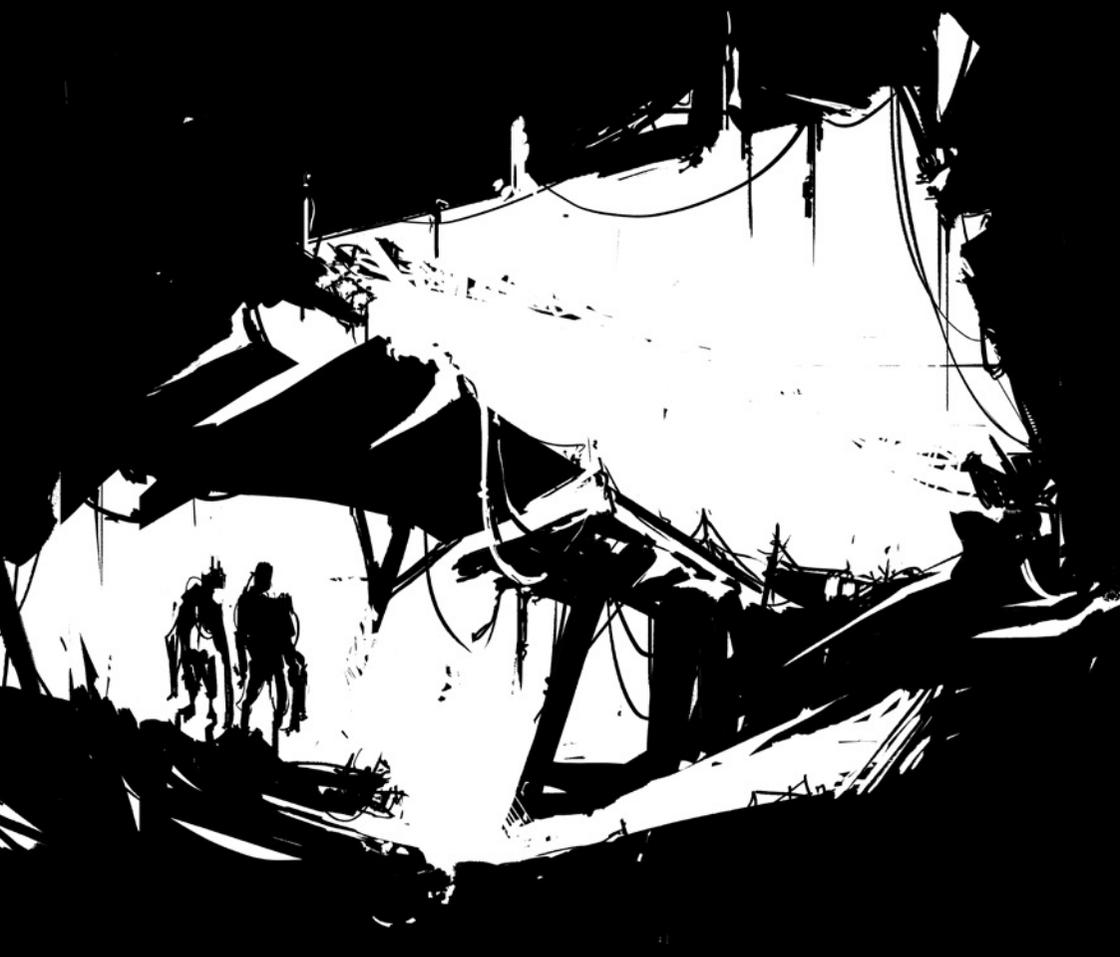


EVOLUTION PULSE

ECHI OSCURI



FALL ALONE
- LA VIA INESPLORATA -



Testo: Daniel Comerci - Alberto Tronchi

Illustrazione e grafica: Daniel Comerci

Editing: Natascia Cortesi

Siti Web: www.blackbox-games.com

Quest'opera si basa su Fate Core System e Fate Accelerated Edition (<http://www.faterpg.com/>), prodotti della Evil Hat Productions, LLC, sviluppati, scritti ed impaginati da Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, e Rob Donoghue, e sulla loro traduzione italiana effettuata da Fateitalia.it, e distribuiti sotto la licenza Creative Commons Attribuzione 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Fate™ è un marchio registrato di Evil Hat Productions, LLC. Il logo Powered by Fate è © Evil Hat Productions, LLC, ed è usato su permesso.

Evolution Pulse

Alberto Tronchi/Daniel Comerci

Dreamlord Press

Copyright © 2014

Evolution Pulse è frutto di fantasia. Ogni riferimento a fatti e persone reali è del tutto casuale. L'opera compresa tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore. È vietata, se non espressamente autorizzata, la riproduzione in ogni modo e forma, comprese fotocopie, la scansione e la memorizzazione elettronica. Ogni violazione sarà perseguibile nei modi e nei termini stabiliti dalla legge.

INDEX

#	La Via Inesplorata	5
#	Scena 1 - La Discesa	9
#	Scena 2 - Inoltrarsi nella struttura	12
#	Scena 3 - Sulle tracce dell'essere	19
#	Scena 4 - In Viaggio con Carbon	23
#	Scena 5 - La discesa all'accampamento di Carbon	24
#	Scena 6 - L'accampamento nel complesso di ricerca	28
#	Scena 7 - Distruzione	31
#	Scena 8 - Sempre più giù	32
#	Scena 9 - Campo Base Ellroy365	35
#	Scena 10 - Il nocciolo di Ellroy365	36
#	Scena 11 - Tirare il fiato	42
#	Scena 12 - Arami21	48
#	EPILOGO	55

Playlist:

Tool: Sober, Ænema

Meshuggah: Bleed, I Am Colossus, Rational Gaze

Nine Inch Nails: Wish, Right Where It Belongs, Ghosts I - 1

Venetian Snares: Pwintendo, Hajnal, Hospitality, My So-Called Life

Igorrr: Nostril

Die Antwoord: Baby's On Fire, I Fink U Freeky, Fok Julle Naaiers

The Prodigy: Breathe, Omen, Firestarter, Take Me To The Hospital

Eddie Vedder: The Wolf

Ben Howard: Esmeralda

Rioji Ikeda: data.matrix, 1111011111

Dëv/Null: Rave 5



LA VIA INESPLORATA

UNA PARTITA DI EVOLUTION PULSE FALL ALONE

Quello che segue è il resoconto completo di una partita di **Evolution Pulse Fall Alone** realmente giocata, un actual play utile a capire le dinamiche di gioco in solitario presentate nell'espansione **Echi Oscuri** (p.149-156).

Introduzione:

Ti trovi un'area abbandonata da generazioni in quello che una volta era il profondo Est Europa. La rete prende in modo anomalo, non capti segnali di presenza LostH né di Hekath. Dopo lunghi calcoli e riflessioni decidi di avventurarti per esplorare l'area.

Scala della partita ridotta:

L'Executor Hydrax Gibson vaga per le ExData in cerca di nuove scoperte e artefatti del passato, quando si imbatte in qualcosa di anomalo.

Problemi:

- *Zona inesplorata e potenzialmente pericolosa*
- *Nessuna connessione alla rete globale*

PNG:

Per ora solo **Sterling**, il fidato drone che segue Gibson da decenni. Gibson ha copie di backup della sua IA che installa all'occorenza in altri corpi, in qualche modo ci si è affezionato.

NO ME

Gibson

DESCRIZIONE

Solitario cercatore di passate reliquie

EVOLUTION PULSE

Ambientazione Fate Base & Fate Accelerato
Scheda del Personaggio - Hydran

RECUPERO

3

PUNTI FATO

Attuali

CONCETTO BASE . La conoscenza è potere

PROBLEMA Ogni domanda porta ad un'altra domanda

ALTRI ASPETTI

Di sicuro lo posso riparare
Questo oggetto l'ho già visto da qualche parte
Ingegnere meticoloso

APPROCCI

Arsenale	Buono (+3)
Interfaccia	Buono (+3)
Metodico	Discreto (+2)
Possente	Discreto (+2)
Umano	Discreto (+2)
Tecnico	Ottimo (+4)

TALENTI

Spirito macchina: quando attivi o ripari un droide cibernetico, puoi spendere 1 punto fato per scoprire qualcosa della sua storia, chi l'ha utilizzato, chi l'ha distrutto e cosa ha registrato prima di smettere la propria funzione. Descrivi cosa, con l'aiuto del GM, in modo che le informazioni siano rilevanti ai fini del gioco.

Drone servente: il droneservente è un PNG senza nome sotto il tuo completo controllo, crealo in accordo con il GM. Se viene distrutto ne puoi avere subito un altro spendendo 1 punto fato. Narra come è fatto e per quale motivo ne hai bisogno.

Corpo meccanico: una volta per scena, se hai la possibilità di assimilare pezzi meccanici per auto ripararti, puoi spendere 1 punto fato e cancellare 1 conseguenza moderata. Se lo fai, descrivi come il tuo corpo verrà mutato dalla nuova aggiunta di pezzi.

STRESS FISICO 4

1	2	3	4
---	---	---	---

STRESS MENTALE 3

1	2	3	
---	---	---	--

CONSEGUENZE

2 Lieve

4 Moderata

6 Grave

8 Critica

RELAZIONI EXTRA / NOTE



LE SETTE DOMANDE

EVOLUTION PULSE

Ambientazione Fate Base & Fate Accelerato
Scheda della Realtà

Descrivi la realtà vista dai tuoi occhi:

Le ExData sono un immenso puzzle da risolvere, l'uomo ha creato così tante cose belle che è un peccato vadano perdute

Descrivi l'IA che ti guida o chi eri prima dell'infezione:

Olympus ripara e aggiorna, non si cura di preservare e riscoprire nulla che non sia utile.

Descrivi gli Hekath, come li vedi e cosa sono per te:

C'è bellezza anche in loro per quanto sia difficile vederla. Un giorno forse scoprirò che cosa sono e cosa vogliono, nel frattempo mio malgrado li combatterò per impedire che divorino tutto.

Descrivi i Losth, cosa ti lega e cosa ti spinge a proteggerli:

Sono fragili ma brillanti, chi sopravvive in un mondo come questo non può che renderlo migliore.

Descrivi il tuo personaggio, cosa vedono gli altri:

Un corpo brillantemente rifinito e funzionale ed uno sguardo malinconico e intelligente, osservo e faccio molte domande.

Descrivi come agisci sulla realtà:

Faccio domande, studio la situazione e se c'è un modo di farlo funzionare io lo trovo.

Descrivi cosa sono per te le SafeZone:

Non mi interessa il paradiso, a meno che non sia interessante più delle ExData.

BACKGROUND / DESCRIZIONE

Sono un solitario cercatore di passate reliquie. Siamo sempre io e Sterling, il fidato drone che mi segue da decenni. Ho copie di backup della sua IA che installo all'occorrenza in altri corpi, in qualche modo ci sono affezionato.

Sterling

Sterling, il mio fidato drone di supporto. È un bipode di servizio pesantemente modificato, ora assomiglia ad un incrocio tra una cassetta degli attrezzi e un drone tattico d'assalto

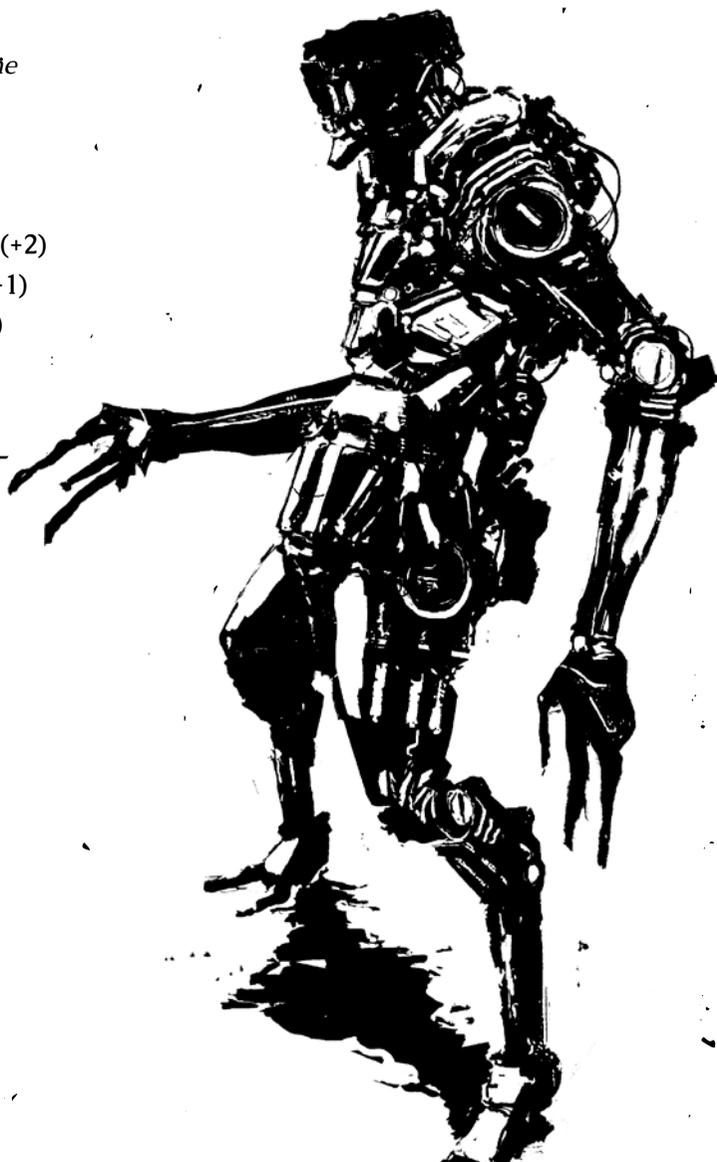
Aspetti:

- *Droide multifunzione*
- *Subroutines militari*

Approcci:

- *Arsenale - Discreto (+2)*
- *Metodico - Medio (+1)*
- *Rapido - Medio (+1)*

Stress: 1 fisico



SCENA 1 - LA DISCESA

Dopo giorni di viaggio arrivi finalmente al limitare dell'area, che hai denominato TH77. Una colossale rete di tubazioni di controllo si innesta in un complesso industriale completamente diroccato e fuso da una precedente attività Hekath. Dai tuoi studi e rilevazioni sai che decine di livelli più in basso si trova un complesso, di dimensione ignota che non risulta in nessuna mappatura degli archivi delle IA. Devi decidere come proseguire.

Cerchi di scoprire la via più sicura per scendere, scovando nel complesso distrutto un possibile tunnel di carico o un metodo per discendere i condotti.

Ci sono tunnel di carico? [-1 / no ma...]

Sicuramente puoi cercare di scendere per i condotti con l'aiuto di Sterling, è pericoloso ma uno dei condotti in quella giungla di cavi presenta una targa di ispezione malandata con scritto **JOTUNH875ER4**, che ti conferma che potrebbe arrivare fino alla base della struttura.

Cerchi di mettere in sicurezza uno dei condotti per la discesa, un grosso cilindro di resina metallica di un paio di metri di diametro. Ricavi un'apertura da cui cominciare, l'interno è completamente buio e liscio, scandito solo dagli intervalli di giunzione tra un segmento e quello successivo.

Per scendere studi un sistema stabile di carrucole e appigli semovente, che spero ti possa fare da ascensore di fortuna.

Creare Vantaggio: Tecnico +4 vs Diff.+1:

[dadi tot +1]+4= +5 vs +1 = +4 successo con stile

Riesci con stile e crei l'aspetto *Ascensore di Sicurezza* con due invocazioni gratuite.

La discesa prosegue senza intoppi? [-4 / no e...]

Pochi minuti dopo che tu e Sterling state scendendo la situazione prende una brutta piega. Mentre riposizionate i cavi la piattaforma scivola, e vi trovate precariamente sospesi, agganciati solo con quattro freni pneumatici, una vibrazione a basse frequenze scuote la struttura e il condotto inizia a vibrare deformandosi. In pochi istanti sai che la situazione sta per diventare critica e tutta la vostra struttura potrebbe crollare precipitandovi nel vuoto, i freni pneumatici iniziano a perdere presa uno ad uno e in meno di un secondo cadete ad alta velocità.

Provi a stabilizzare la struttura, sfruttando gli accorgimenti utilizzati nel costruire la piattaforma, mentre con l'aiuto di Sterling fate presa sul condotto sfruttando la vostra forza per riprendere aderenza.

Superare un ostacolo: Possente +2 vs Diff +4:

Sterling usa la sua azione per dare aiuto +1

[dadi tot -2]+3= +1 vs +4 = -3 fallimento

Attivi velocemente un secondo paio di freni pneumatici di sicurezza, situati nella parte dell'organo della piattaforma, e srotoli il cavo sperando che aiuti a frenare la discesa.

Invochi l'aspetto Ascensore di Sicurezza per entrambe le invocazioni gratuite, per un totale di +4 e trasforma il fallimento in un successo

Un contraccolpo fortissimo vi manda a terra mentre la piattaforma si ferma. Siete riusciti a bloccare la discesa, chissà a quanti metri dal punto di partenza.

Ci sono punti di riferimento o si riesce a stimare la profondità raggiunta cadendo? [0 / sì, ma...]

Siete talmente in profondità che il tuo accesso alla rete globale è instabile, probabilmente depositi ferrosi o schermature dei condotti vicini interferiscono con il segnale.

La piattaforma è in buone condizioni e funzionante? [0 / sì, ma...]

Valuti che non potrebbe sicuramente reggere una seconda situazione del genere, devi trovare al più presto un punto di arrivo dove poter effettuare delle riparazioni.

Si riesce a sondare l'area per capire se ci sono zone dove uscire qui intorno?

[0 / no, ma...]

Ad alcune decine di metri più in basso potrebbe esserci un varco di qualche tipo, capti un segnale amplificato che potrebbe dipendere da una minore schermatura dei condotti o dell'infrastruttura circostante.

Scendi utilizzando la piattaforma, va tutto bene? [1 / sì, ma...]

Non appena raggiungi il punto (che è effettivamente un foro di velto nel condotto) hai appena il tempo di saltarci dentro assieme a Sterling, prima che una vibrazione simile alla precedente scuota di nuovo tutto facendo precipitare nel vuoto la piattaforma.

Vi trovate in una specie di tunnel di un paio di metri di diametro che sembra fuso nei materiali circostanti da un getto di plasma, e che si interseca in entrambe le direzioni a perdita d'occhio. A sinistra ci sono molti altri fasci di condotti, dove siete voi è quello che sembra un solaio in polimero metallico e schiume cementificate. A pochi metri una flebile luce intermittente segnala un'apertura verso il piano sottostante.

SCENA 2 - INOLTARSI NELLA STRUTTURA

[dadi -1 Imprevisto]

Mandi Sterling in avanscoperta, condividendo il suo flusso sensoriale. Quello che vede è un cedimento nel solaio, che mostra al di sotto un'enorme stazione di smistamento, apparentemente di quello che poteva essere un complesso industriale bellico. La distanza dal pavimento è di circa 30 metri, ed alcune luci malfunzionanti illuminano a tratti l'area.

Ti cali utilizzando un sistema di pulegge e imbraghi integrato in Sterling, sperando che il soffitto non ceda sotto il tuo peso.

Superare ostacolo: Tecnico +4 vs Diff +3:

[dadi tot 0]+4= +4 vs +3 = +1. Successo.

Arrivate a terra sani e salvi. Carcasce di droni, macchinari e pesanti casse di polimero sono disseminate ovunque. I rottami ingombrano il piano e l'intricato labirinto di nastri trasportatori, servobracci di carico ed elevatori.

Ci sono console o terminali? [+1 / Sì, ma...]

Perdi diverso tempo per trovarne uno funzionante, apparentemente molti dei circuiti nella stanza sono stati bruciati da un qualche tipo di impulso elettromagnetico.

Usi le tue capacità per interfacciarti al sistema, bypassare gli errori e recuperare informazioni sulla struttura.

Spendi 1PF e utilizzi il talento Spirito Macchina

La macchina è un terminale di controllo per quest'area di carico, che gestiva lo smistamento dei materiali e gli accessi ai magazzini, oltre al controllo dei droni. Contiene alcuni codici di chiave utili per avanzare in alcuni settori della struttura, e contiene alcune mappe dell'ExData anche se frammentate.

La struttura è in funzione? [-2 / No]

Apparentemente non c'è connessione alla rete esterna nè interna. In effetti anche le connessioni con Olympus sono difficoltose.

La struttura è bellica? [-2 / No]

Si tratta di una struttura civile o di ricerca di qualche tipo, molte delle informazioni che recuperi sono illeggibili o criptate. Molto probabilmente si tratta di un laboratorio di ricerca segreto crei l'aspetto di situazione *Laboratorio di Ricerca Segreto*.

C'è una mappa di questo piano? [0 / Sì, ma...]

Risulta molto frammentata ed enormemente estesa, stimi 10km quadrati di superficie crei l'aspetto di situazione *Area Estesa e Labirintica*, difficile connettere un corridoio all'altro solò sulla base delle informazioni che hai recuperato, probabilmente ci riuscirai avanzando nell'esplorazione.

Tentazione Evento: *Continui le ricerche per trovare qualsiasi informazione utile, ma siccome: ogni domanda porta ad un'altra domanda ti trovi indaffarato nelle ricerche e non presti attenzione allo scorrere del tempo, e vieni sorpreso da una nuova scarica di vibrazioni. Questo, complica la tua situazione, dato che sei molto più vicino e le onde sembrano in qualche modo interferire ora anche con i tuoi circuiti. Per alcuni secondi perdi completamente il controllo del tuo corpo, mentre il soffitto pericolante inizia a crollare sotto l'influsso delle vibrazioni. Ora sei ufficialmente bloccato qui sotto senza alcuna possibilità di connetterti alla rete globale.*

Crei l'aspetto di situazione Assenza di connessione rete globale esterna.

Ci sono porte o passaggi che escono dalla stanza, ne imbrocchi uno che dovrebbe portarti verso il centro della struttura basandoti sulle mappe che hai scaricato, e nel frattempo crei una subroutine per cercare di calcolare la prossima scarica di vibrazioni.

Superare ostacolo: Tecnico +4 vs Diff +3

[dadi tot 0]+4= +4 vs +3 = +1. Successo.

Creare un Vantaggio: Metodico +2 vs Diff. +3

[dadi tot /1]+1= +1 vs +3 =-2 Fallimento

Il programma carica lentamente, evidentemente alcuni dei tuoi circuiti sono ancora in tilt dopo l'ultima scarica, ma utilizzando le tue abilità e conoscenze del tuo stesso corpo riesci a lanciare una diagnostica e ripristinare le funzionalità.

Invochi l'aspetto Di sicuro lo posso riparare per ottenere +2 e trasformi il fallimento in un pareggio

Hai circa mezz'ora prima della prossima ondata, crei il beneficio Preparato alla prossima vibrazione.

Proseguì per diversi chilometri, con Sterling che ti segue silenzioso scansionando l'area e registrando ogni brandello di informazioni in cui vi imbattete. Vi trovate a imboccare diversi corridoi e tunnel, attraversando stanze di controllo, magazzini e laboratori di diverse discipline, dalla chimica all'ingegneria.

Prendi con te diversi materiali, sicuro di poterli utilizzare e studiare al tuo rientro. Recuperi memorie dati e apparecchi di vario genere.

Un BIP insistente ti avvisa che a breve ci sarà l'altra ondata di vibrazioni che avevi previsto. Entrate dal tunnel principale in un'ampia sala piena di capsule refrigerate non più funzionanti. Ti guardi attorno e studi il modo migliore per prepararti all'imminente scarica, smontando e rimontando

pannelli e schermature per creare una gabbia elettromagnetica dietro la quale proteggere te e Sterling.

L'ondata arriva:

Superare Ostacolo: Tecnico+4 vs Diff. +1

[dadi tot 0]+4=+4 vs +1 =+3 Successo con stile

L'ondata passa senza arrecarvi danno, inoltre dall'interno della schermatura riesci a percepire una sorta di pattern che si cela dietro ad essa. Registra i dati audio e inizi subito l'analisi.

La natura della vibrazione è naturale/organica? [0 - Sì, ma...]

Stando ai tuoi archivi nessun essere vivente terrestre potrebbe emettere un simile spettro di suoni, nè con questa portata.

Prosegui il tuo cammino all'interno della struttura, riprendendo il corridoio principale. Resetti il timer, e sai che ora potrebbero passare alcune ore prima della prossima ondata, tuttavia sei riuscito a restringere l'area di provenienza, e a sovrapporla ai frammenti di mappe che hai scaricato.

Il tempo passa, e il panorama non sembra cambiare finchè non giungi ad un bivio nel tunnel, non segnalato sulle tue carte, che tuttavia per quanto ne sai potrebbero in realtà essere vecchie copie poi sovrascritte.

Crei l'imprevisto: [-1 / PNG] [0 / Altera la situazione]

Mentre stai analizzando l'area Sterling ti invia un veloce feedback sensoriale, il tunnel di destra si illumina per una frazione di secondo e un colpo al braccio sinistro ti fa vacillare, seguito da un forte boato.

Arretri velocemente, schivando diversi altri colpi che seguono al primo in rapida successione. Sterling alle tue spalle lancia una scansione:

È un LostH? [-2 / No]

È un Hekath? [-1 / No, ma...]

Parte del suo dna presenta tratti in comune con essi...

Mentre schivi i colpi tracciandone la traiettoria in base all'angolo di arrivo ed altri dati di Sterling ti prepari al contrattacco con l'arma pneumatica innestata nel tuo braccio.

Esistono porte stagne nel tunnel? [-2 / No]

Nel frattempo invii a Sterling l'ordine di prepararsi ad afferrare il soggetto alla prima occasione utile per catturarlo.

Ti difendi per schivare i colpi

Difendere: Arsenale +3 vs Diff. +2

[dadi tot 0]+3= +3 vs [dadi 0]+2= +2= +1 successo

Riesci ad incassare i colpi usando gli scudi ceramici integrati nel tuo braccio sinistro e ti prepari a rispondere nel tentativo di spaventare il tuo avversario:

Superare un ostacolo: Arsenale +3 vs Diff. +3

[dadi tot -1]+3= +2 vs +3= -1 fallimento

I colpi che spari verso l'essere vanno completamente a vuoto... Non hai intenzione di entrare in un conflitto contro qualcuno che non sai chi sia, interrompi il fuoco e invii un messaggio audio amplificato per chiedere una tregua.

L'essere continua a sparare? [0 - Sì, ma...]

Ti accorgi che ora i colpi sono diretti a caso, come per tenerti a distanza più che per ferirti realmente. Numerosi fori si aprono nelle paratie del corridoio.

Sterling completa nel frattempo l'analisi, anche se l'essere rimane nell'ombra del corridoio a diverse decine di metri da voi.

È davvero ostile? [-1 - No, ma...]

Il suo battito è accelerato, probabilmente è impaurito o protegge qualcosa.

Tentazione evento: Sei troppo indaffarato ad analizzare la creatura e incuriosito dalla situazione per accorgerti del tempo che scorre, come spesso capita, ogni domanda ti porta ad una nuova domanda. Questo ti crea dei problemi quando ti accorgi nuovamente del BIP insistente nel tuo orecchio e del countdown nel tuo campo visivo. Mancano dodici secondi alla nuova ondata e il tuo momento di indecisione permette alla creatura di fuggire, riesci solo a sentire i suoi passi mentre l'ondata ti coglie.

+1 punto fato

Sradichi una sezione di condotto e utilizzi il sistema progettato in precedenza per proteggere per quanto possibile te e Sterling.

Superare un ostacolo: Metodico +2 vs Diff. +2

[dadi tot +1]+2 = +3 vs +2 = +1 successo

Invochi il beneficio Preparato alla prossima vibrazione per ottenere +2 e trasformi il successo in un successo con stile e crei l'aspetto Nuove informazioni sulla vibrazione.

L'esperienza fatta finora si rivela utile per capire ancora qualcosa sulla vibrazione.

La vibrazione è un metodo di comunicazione? [-2, No]

È un sistema di allarme? [-2, No]

È un sistema di protezione? [-1 No, ma...]

Potrebbe essere un qualche sistema di scansione, o di codifica di un segnale. Capisci che il fenomeno è molto complesso, e che hai estremo bisogno delle analisi di Olympus, se mai riuscirai a inviargliele, per poter fare un'ipotesi. La tua curiosità è alle stelle, decidi di verificare se il tunnel dove si trovava l'essere è in qualche modo riconducibile a qualcuna delle carte che hai scaricato, e dopo alcune operazioni di recupero e ripristino...

Riesco a capire se il tunnel si connette ad altri per aggirarlo? [+1, Sì].

Riesci a fare una ricostruzione parziale dell'area, e a stimare un percorso alternativo per aggirare il tunnel di destra e rientrarvi più avanti nella direzione opposta, nella speranza di sorprendere l'essere.



SCENA 3 - SULLE TRACCE DELL'ESSERE

[Dadi 0 A scelta]

Decidi di non temporeggiare oltre, procedi spedito fermandoti di tanto in tanto solo per testare centraline e console, nella speranza di trovarne una adatta a comunicare con Olympus.

Trovo centraline adatte? [-1 / No, ma...]

A un certo punto individui grazie a Sterling un fascio di cavi di rete, che potrebbero essere l'anello di comunicazione di questa stazione con l'esterno.

Trovi un nodo vicino a cui connetterti utilizzando questi cavi? [-4 / No, e...]

Creo imprevisto [-1 / PNG] [0 / Altera la situazione]

No, e mentre lo fai senti un rumore di passi venire nella tua direzione.

È ostile? [+1 - Sì, ma...]

Decidi di fermarti e nasconderti dietro un angolo, mentre attivi gli scudi ceramici e ordini a Sterling di stendersi a terra come se fosse inerte. Usi i suoi dati visivi per assistere alla scena.

È un LostH? [+1 - Sì, ma...]

Brutalmente sfigurato e mutato dal virus Hekath.

È armato? [0 - No, ma...]

Le sue braccia sono nere e ricoperte di fasci vibranti, come quelle degli Hekath, sai già che potrebbero tranquillamente essere possibili armi.

L'umano infetto si avvicina a Sterling, e sembra fermarsi per un secondo nel momento in cui lo scorge. Vacilla, come a domandarsi che diavolo ci faccia lì un drone come quello, poi si avvicina per controllare.

Ordini a Sterling di afferrarlo, mentre esci lanciandoti su di lui per immobilizzarlo contro una parete, bloccandolo con tutta forza delle tue braccia meccaniche.

Creare un Vantaggio per Sterling: Rapido +1 vs Diff. +2

[dadi tot 0]+1= +1 vs +2 =-1 Fallimento

Sterling si riattiva velocemente, roteando sui quattro arti e chiudendosi a tenaglia sull'umano, che però scatta all'indietro più velocemente del previsto.

Creare un Vantaggio: Possente +2 vs Diff. +2

[dadi tot +2]+2= +4 vs +2 =+2 Successo

Crei l'aspetto *Immobilizzato* sull'umano.

Riesci ad avere la meglio sull'umano schiacciandolo a terra con il tuo peso, mentre Sterling gli blocca braccia e gambe con delle fasce di ritenzione.

È uomo? [-1 No, ma...]

Se per questo neppure donna, apparentemente è androgino.

È impaurito?[-1 No, ma...]

Inizia a gonfiare i propri muscoli neri con odio e rabbia, come se stesse perdendo il controllo di se stesso.

1 Pulse generato

Vedi che l'individuo continua a dimenarsi con rabbia, urlando e scalciando, mentre le sue braccia si ricoprono di aculei e scaglie cangianti. Il tuo corpo

freme per tenerlo fermo, percepisci la sua forza che aumenta e la sua pelle che inizia a ribollire.

Decidi di provare a calmarlo, parlandogli sperando che ti capisca e ti ascolti, ma senza per questo lasciarlo andare.

Capisce? [-1 - No, ma...]

Potrebbe essere intenzionale e derivato dal fatto che lo stai trattenendo. Ti sollevi da lui, mentre tu e Sterling indietreggiate continuando a parlargli.

Si calma? [+1 Sì, ma...]

Ancora poco per poter pensare di liberarlo o di ritenerti al sicuro. Continui a parlargli e a fargli domande, mentre sovraccarichi Sterling di richieste di analisi. L'essere è un umano, potrebbe essere un fenomeno Oscuro anche se non sembra in grado di controllare il proprio genoma mutato come accade di norma, e ha inoltre anche delle caratteristiche che lo rendono differente da un comune LostH. È sicuramente una mutazione di qualche tipo, ma non hai mai visto nulla di simile. Dai versi che emette capisci che potrebbe non essere in grado di parlare.

Dopo un po' che ti mantieni a distanza il soggetto sembra leggermente riprendere il controllo, e registri un calo dell'attività energetica all'interno del suo corpo. Fai un breve gesto per tranquillizzarlo e ti avvicini per liberarlo, mentre indichi a Sterling di tenerlo sotto tiro e stare all'erta.

Slacci i nastri di ritenzione, e contrariamente a quanto ti aspettavi, l'essere non fugge, ma rimane fermo ad osservarti, ancora seduto a terra nel bel mezzo del corridoio. Gli dici il tuo nome più volte, ed alla fine sembra capire, ed emette dei versi che suonano più o meno come "Carbon".

Dopo alcuni minuti passati a studiarlo e a scambiarsi gesti e suoni decidi di provare a capire il suo modo di comunicare, per impostare una sorta di traduzione simultanea. Ti sei anche fatto un'idea su di lei, e non sai perché ma decidi che è più una ragazza che un ragazzo, probabilmente il tuo lato umano ti impone la necessità di associare un genere dominante alla creatura che hai di fronte.

I suoni sono parole? [-1 No, ma...]

Capisci che è muta, ma in qualche modo puoi associare le parole a dei concetti, ed impostare un pattern di riconoscimento. In modo approssimativo ora riesci a capirla e a farle capire quello che dici.

Le fai cenno di volerla seguire, e di condurti verso casa sua, o quantomeno di guidarti nei corridoi fino alla prossima stanza, perché dal timer sai che una nuova ondata si avvicina e sei intenzionato ad assistervi con lei per studiare come reagisce. Sai che ci sono altri come lei, compreso quello che ti ha sparato in precedenza, ma per ora decidi di affidarti al tuo istinto ed ignorare quel problema.

Carbon - Oscura PNG con nome

Muto/a ermafrodita abitante di Sigman13

Aspetti:

- *Maledetto/a dal Virus Hekath*
- *Sono diverso/a ma non sono peggiore di voi*
- *Furia Protettrice*

Approcci:

- **Istintivo - Ottimo (+4)**
- **Rapido - Buono (+3)**
- **Umano - Buono (+3)**
- **Feroce - Discreto (+2)**
- **Possente - Discreto (+2)**
- **Assimilare la realtà (Pulse) - Discreto (+2)**

Stress: 2 fisico 2 mentale



SCENA 4 - IN VIAGGIO CON CARBON

[Dadi +1 Intermezzo]

Viaggiate per più di un'ora per corridoi e tunnel, passando da aree principali a condotti secondari seminascosti. Segui completamente Carbon affidandoti al suo orientamento, mappando nel frattempo la zona e raccogliendo dati insieme a Sterling.

A un certo punto Carbon si ferma, recupera una vecchia leva seminascosta da cavi e tubi ed inizia a tirare. Con uno stridere basso e metallico una sezione di parete si sblocca e scivola di lato, coperta da un gruppo di tubature. Carbon ti fa cenno di entrare velocemente, e proprio mentre lo fa il BIP nel tuo orecchio ti avvisa di una nuova ondata.

Vi trovate in una piccola camera [aspetto *Stanza segreta*], Carbon chiude velocemente la porta e rimane in attesa. La stanza trema per alcuni secondi, ma in maniera debole e in qualche modo distante.

È Schermata? [+1 / Sì, ma...]

Ancora non riesci a capire in che modo, modifico l'aspetto in *Stanza segreta schermata*

Carbon ti indica le pareti, e batte con le nocche su una di esse per segnalarti il rivestimento che tappezza tutta la superficie. Studi per un po' la struttura facendo cenni a Carbon per spiegarti alcuni concetti, e dopo alcuni minuti riesci a portare con te alcuni fogli di materiale isolante, sicuro potranno servirti sia per capirne la composizione che la natura della vibrazione.

Riprendete il cammino, e tutto procede tranquillo, salvo i momenti in cui Carbon si ferma e ti guida in qualche anfratto o stanza, tutti schermati con lo stesso materiale visto in precedenza. Procedete così per molte ore, scendendo diversi livelli attraverso tunnel e rampe di scale, finché ad un certo punto Carbon ti fa segno di fermarti al limitare di una enorme sala circolare sospesa, creo gli aspetti *Sala Sospesa* e *Passatoie pericolose* dove una serie di passerelle convergono verso il centro fino ad un cilindro avvolto da cavi e pannelli, evidentemente messi lì successivamente alla creazione della stanza.

SCENA 5 - LA DISCESA ALL'ACCAMPAMENTO DI CARBON

[Dadi -3 Scena drammatica] Mood [Dadi -3 Caotico]

Carbon si avvicina lentamente, camminando sicura sulla stretta passatoia a strapiombo. L'unico punto di riferimento arriva dalle fioche luci di cui è cosparso il cilindro.

Arriva al cilindro? [-2 / No]

Mentre si trova circa a metà una serie di versi e rumori striduli iniziano a pervadere la struttura, e le pareti sembrano prendere vita in un brusio e gorgoglio di forme.

Sono Hekath? [-2 / No]

Sono troppo distanti ma da come si muovono non assomigliano a nessun Hekath tu abbia visto finora. Tutte le superfici sembrano muoversi, e Carbon corre sulla passatoia fino al cilindro, ed inizia a digitare qualcosa su un tastierino numerico. Si volta frettolosamente verso di te facendoti segno di affrettarti. Non te lo fai ripetere due volte e corri nella sua direzione.

La passatoia regge il mio peso? [-2 / No]

Mentre avanzi capisci che non puoi correre, il tuo corpo meccanico è troppo pesante per la struttura, e ogni passo le fa emettere cigolii poco rassicuranti. Avvisi Sterling di mantenersi a distanza, mentre entrambi procedete cautamente. Nel frattempo gli esseri sulle pareti sembrano farsi più numerosi e più agitati, mentre iniziano ad avvertire nettamente la vostra presenza.

Sono pipistrelli chimera? [-1 / No, ma...]

Sono di sicuro chimere di qualche tipo.

Sono insetti? [+1 - Sì, ma...]

Grossi come cani di piccola taglia e con quattro enormi ali. Creò l'aspetto di situazione *Alveare Colossale*.



Mood del PNG [Dadi 0] Cambio di tattica

Carbon finisce di digitare la sequenza sulla tastiera, e un rumore idraulico accompagna l'apertura di una porta scorrevole sul fronte del cilindro. Una forte luce bianca invade la passatoia e la sala, accecandoti per un istante e costringendoti ad attivare la compensazione nei tuoi cyber occhi.

La luce pare disturbare anche gli insetti chimera, che con un boato e un ronzio iniziano a staccarsi dalle pareti e volare per tutta la stanza.

1 Pulse generato

Ti volano intorno e ti sbattono contro, facendoti più volte quasi perdere l'equilibrio.

Tentazione Decisione: *hai l'aspetto Ogni domanda porta ad un'altra domanda, e ti trovi in un luogo affascinante ed inesplorato, per cui è sensato che tu decida di cercare di afferrare un esemplare per studiarlo. Questo ti crea problemi quando il tuo tentativo ti sbilancia facendoti colpire Sterling, che precipita nel vuoto sotto di te. Rifiuto pagando 1 punto fato.*

Per poco non fai volare di sotto Sterling, mentre lo sciame di insetti vi ronza intorno sempre più insistentemente. Iniziano ad essere più feroci, a mordervi con le potenti tenaglie. Per quanto i pungiglioni non vi creino problemi il loro morso è incredibilmente forte, e rischia di recidere cavi e tubi sia sul tuo corpo che su quello di Sterling. Proprio mentre fai queste valutazioni senti Carbon urlare, mentre cerca riparo all'interno della porta cercando di tenere a distanza gli esseri. Dallo sguardo che ti lancia capisci che se non vi muovete sarà costretta a lasciarvi lì, o peggio, potrebbe non resistere.

Agisci per evitare l'attacco degli insetti cercando di scacciarli e spapparli con le tue braccia:

Superare un ostacolo: Possente +2 vs Diff. +4

[dadi tot 0]+2= +2 vs +4 =-2 Fallimento

Alcuni morsi recidono i cavi di supporto sulla tua schiena, subisci una conseguenza lieve *Cavi danneggiati* per assorbire il danno.

Superare un ostacolo per Sterling: Arsenale +2 vs Diff. +2

[dadi tot -1]+2= +2 vs +2 =0 Pareggio, riesce con un costo minore

Sterling si dimena e dilania gli insetti con le proprie mani, denudando gli artigli in polimero metallico che gli hai installato tempo addietro, gli insetti lo *Accerchiano* bloccandone i movimenti.

Carbon urla nuovamente, sopraffatta e ferita dalle chimere, capisci che non potrà reggere ancora per molto. Invi a Sterling un comando di protocollo di protezione, ordinandogli di attivare i suoi getti di propulsione per raggiungere la porta volando.

Usi la tua azione per distrarre gli insetti e dargli il tempo di saltare verso Carbon. Per farlo inizi a sparare getti di plasma intorno a lui, creando un *fuoco di copertura* per disperdere gli insetti.

Creare un vantaggio: Arsenale +3 vs Diff. +2

[dadi tot +1]+3= +4 vs +2 = +2 Successo

Superare Ostacolo per Sterling: Arsenale +2 vs Diff. +2

[dadi tot 0]+2 vs +2 = 0 Pareggio

+2 per l'invocazione di Fuoco di copertura = +2 Successo

Sterling si lancia verso la porta coprendo Carbon con il suo corpo, afferrando e dilaniando gli esseri.

Tenti un ultimo sprint per raggiungere la porta, cerchi a tutti i costi di farti strada sparando e dilaniando, anche a costo di rimanere ferito, ma mantenendo il controllo per non far crollare la passatoia.

Superare Ostacolo: Arsenale +3 vs +2 Diff.

[dadi tot +1]+3= +4 vs +2 = +2 Successo

Riesci a raggiungere l'ingresso, mentre Sterling si scansa per farti passare e Carbon indietreggia verso l'interno, digitando su una console che fa improvvisamente chiudere la porta. Un paio di chimere restano chiuse insieme a voi all'interno del box, e mentre tu e Sterling le finite Carbon aziona l'ascensore che con un sussulto inizia a scendere.

SCENA 6 - L'ACCAMPAMENTO NEL COMPLESSO DI RICERCA

[Dadi -1 Imprevisto] [Dadi 0 Organizzazione +1 Aiuta]

Un viaggio di quindici minuti vi porta sempre più in profondità, l'ascensore scende ad alta velocità in verticale, con un ronzio basso e scostante, e saltuari scricchiolii e tremiti, indice delle precarie condizioni della struttura. Ad un certo punto l'ascensore rallenta e si arresta e all'apertura delle porte vi accoglie un corridoio illuminato di neon tremolanti...e le urla distanti di alcuni umani.

Carbon ti guarda perplessa e ti fa cenno di seguirla mentre corre all'impazzata lungo il corridoio.

Ti precipiti dietro di lei, con Sterling al tuo fianco. Man mano che procedete urla e colpi di arma da fuoco si fanno più vicini e alti in volume, le luci tremano visibilmente ed un ronzio alla base del cranio ti indica che qualcosa non va.

Carbon gira a destra in una grande porta d'acciaio subito dopo una rampa di scale, e quando anche tu ti affacci la scena è frenetica e agghiacciante. Vedi solo LostH urlanti e agonizzanti, fatti a brandelli o fusi tra lamiere e carcasse, in una sorta di stanza di stoccaggio di alcune decine di metri di diametro.

Sono stati gli Hekath? [+2 / Sì]

La distruzione che si para di fronte a te è enorme, e i corpi deformati e fusi nel metallo non possono essere altro che opera degli Hekath.

Creo l'aspetto di situazione: *Distruzione Hekath*

Vedo gli Hekath? [-1 - Sì, ma...]

Mentre scorgi alcune sagome e fai una carrellata con i tuoi sensori per individuare sopravvissuti non ti accorgi che Carbon si è gettata correndo nella stanza verso due LostH inermi a terra. Carbon è ormai distante, ma vedi che non sei il solo ad averla presa di mira, due Hekath si materializzano poco distante da lei ed iniziano a correre e annaspere per intercettarla, mutando leggermente forma ad ogni passo.

Invia a Sterling un comando di copertura, e lui inizia a sparare verso gli

Hekath per distrarli, mentre tu corri verso Carbon per metterla al sicuro.

Creare un vantaggio per Sterling: Arsenale +2 vs Diff. +1

[dadi tot -2]+0 vs +1 = -1 Fallimento.

invoco l'aspetto Ingegnere meticoloso, ho moddato Sterling con dei sensori potenziati per il tracciamento dei bersagli, aggiungo +2 e ottengo un Successo. Creo l'aspetto Fuoco di copertura.

Il fuoco di Sterling distrae gli Hekath da me o Carbon? [0 - sì, ma...]

Non entrambi. Mentre uno prosegue la sua corsa verso Carbon l'altro devia e si lancia all'impazzata verso Sterling, ingnorandoti. Avanzi tra le macerie e i corpi di LostH come una furia, cercando di intercettare l'Hekath che corre verso Carbon prima che si accorga di te.

Arrivo sull'Hekath prima che arrivi a Carbon? [-2 / No]

Vedi Carbon cercare disperatamente di trascinare uno dei due LostH al riparo, e quando l'Hekath è su di lei lasciare la presa mentre il suo aspetto cambia radicalmente. Dalla gola le esce un urlo lacerante, mentre la pelle ribolle e le sue mani diventano scure e coriacee come quelle di un Hekath. Con ferocia inaspettata (sia per te che per l'Hekath a quanto pare), si lancia sull'essere oscuro, placcandolo al suolo e martellandolo di colpi.

Mentre i due lottano disperatamente, riesci ad arrivare, giusto in tempo per unirti alla lotta.

Carbon ferisce l'Hekath? [-1 / No, ma...]

Neppure l'Hekath sembra avere la meglio, Carbon è fuori di sé dalla rabbia e il suo corpo si muove veloce e in maniera impressionantemente potente.

Apro un conflitto con 2 Hekath Assimilatori

Approfitti della colluttazione per metterti alle spalle della creatura, attivi una delle tue lame al plasma e fendi l'aria per decapitarlo.

Attacco: Arsenale +3 vs Feroce +3

[dadi Gibson tot +2]+3= +5

[dadi Assimilatore -2]+2

= +0 Vinco di +5

Il tuo colpo decapita l'Hekath che crolla a terra, dandoti il tempo di incenerirlo definitivamente.

L'altro Hekath si avventa su Sterling, che approfitta della linea di tiro per polverizzarlo con una salva di colpi.

Attacco di Sterling: Arsenale +2 vs Rapido +2

[dadi Sterling tot +1]+2= +3

[dadi Assimilatore 0]+2= +2

= +1 Sterling vince e infligge 1 stress

L'Hekath barcolla crivellato di colpi, ma fagocita un segmento di pavimento e lo modella come un lungo aculeo metallico, diretto verso Sterling che tenta di difendersi attivando uno scudo fatto di una serie di piastre corazzate integrate nel suo braccio.

Attacco dell'Assimilatore: Assimilare la realtà +2 vs Rapido +1

[dadi Assimilatore tot 0]+2= +2

[dadi Sterling tot +2]+2 = +4

Sterling vince e non subisce danni

Sterling resiste al colpo con il suo scudo metallico, e approfitta dell'inerzia dell'impatto per afferrare lo sperone e proiettare l'Hekath contro le vicine paratie.

Spari una salva di colpi verso la creatura:

Attacco: Arsenale +3 vs Rapido +2

[dadi Gibson tot +3]+3= +6

[dadi Assimilatore +1]+2 = +3

= +3 Vinco di +3

Polverizzi l'Hekath.

SCENA 7 - DISTRUZIONE

[Nuova sessione, Gibson cancella la Conseguenza lieve e recupera 1 PF base]

[Dadi +2 Intermezzo]

Aspetti di situazione *Distruzione Hekath*

Carbon si lancia velocemente di nuovo verso il LostH che sembra conoscere.

È vivo? [0 / Sì, ma...]

Non per molto. La parte inferiore del suo corpo è stata strappata di netto poco sotto il ginocchio. È agonizzante. Tu e Sterling vi avvicinate a Carbon, che ancora fuori di sé tenta di arrestare l'emorragia mentre piangendo chiede al LostH cos'è accaduto.

Il LostH riesce a darle qualche informazione? [-1 / No, ma...]

Comunica con l'ultimo respiro che sono venuti dal basso, da un tunnel sconosciuto riaperto da poco. La accarezza dolcemente, più come un fratello che come un amante, per poi spirare.

Ci sono altri superstiti nella stanza? [+2 / Sì]

Una scansione di Sterling individua un LostH svenuto ma in buone condizioni, seminascosto sotto un cumulo di macerie. Mentre Carbon si ferma in lacrime a compiangere il LostH deceduto tu e Sterling vi avvicinate al superstite tentando di svegliarlo. È un uomo, in avanti con gli anni e anch'esso in qualche modo diverso, proprio come Carbon e gli altri.

Si sveglia? [-2 / No]

Sembra in coma o in qualche stato di incoscienza. Istruisci Sterling di mettere in sicurezza il LostH mentre ti riavvicini a Carbon, cercando di chiederle chi era la persona che tiene tra le braccia. Carbon porta una mano al cuore, come a descrivere il legame tra loro, e nei suoi occhi leggi l'amarrezza nel non poter parlare per esprimere i propri sentimenti.

Si alza a fatica e si dirige verso Sterling, guardandosi intorno per studiare la situazione. Ti fa cenno di seguirla, indicando te e Sterling, poi subito dopo un'ampia porta su un lato della stanza.

Sterling raccoglie il LostH incosciente tra le braccia e vi avviate verso l'apertura, con Carbon che vi guida.

SCENA 8 - SEMPRE PIÙ GIÙ

[Dadi +3 Recupero] Mood [Dadi +3 Favorevole]

Chaos [-1/+1/+3] Imprevisto, Evento Favorevole

Camminate lungo una serie di corridoi in discesa verso l'abisso, tanto da perdere parzialmente la cognizione del tempo, se non fosse per il timer integrato nel tuo campo visivo. 178 minuti e 16 secondi, il tutto senza mai incontrare traccia di altri LostH, Hekath o avere segni della vibrazione.

La situazione cambia quando il LostH in braccio a Sterling si sveglia palesemente in preda al panico. Tenta di sganciarsi dal droide e fuggire

via, solo per essere bloccato e tranquillizzato da Carbon. È visibilmente disorientato, ma la vista di un volto conosciuto, o così pare, sembra tenerlo a bada.

Sa da dove vengono gli Hekath? [+2 / Sì]

Ci sono altri gruppi di LostH nella struttura? [+3 / Sì]

C'è un accesso alla rete? [-2 / No]

Dopo che il LostH si tranquillizza ti dice di chiamarsi Luxeon, e che il suo gruppo era in ricognizione per recuperare eventuali individui vaganti per metterli al sicuro, a causa di un attacco Hekath iniziato un paio di giorni prima, nel momento in cui le vibrazioni sono iniziate.

Tutti gli abitanti della colonia sono al sicuro crede lui, tranne forse altri vaganti o dispersi, e vi dice che deve assolutamente tornare a fare rapporto a un certo "Uno" che a quanto pare è una sorta di coordinatore generale della colonia per verificare la situazione.

Decidi di accompagnarlo verso il campo base, per vedere se è possibile recuperare un accesso alla rete esterna e raccogliere maggiori informazioni sulla vibrazione e su eventuali altre presenze Hekath.

Si potrebbe verificare una Tentazione Evento [Dadi +1 vs Punti Fato 3] Nessuna tentazione

Viaggiate per alcuni chilometri verso il basso, tra tunnel, sale e ascensori, per corridoi a volte appartenenti alla struttura originale e a volte per vie sconosciute. Dopo una complessa serie di svolte, scalinate e passaggi pericolanti, soprattutto per la tua mole, giungete ad un portellone imponente, di sicurezza davvero elevata, [aspetto *Imponente Portellone di Sicurezza*] anche per gli standard che hai già visto in passato. Un bioscanner rileva Luxeon, che dopo aver inserito alcune direttive attraverso un'interfaccia ottiene l'OK dal sistema. Il portello si apre.

C'è connessione alla rete? [+3 / Sì]

Con tua grande sorpresa e sollievo riesci finalmente ad avere una *Flebile* *connessione alla rete*, i protocolli sono molto antichi ed instabili, ma dopo alcuni minuti l'upload dei dati a Olympus avviene con successo. Ora non ti resta che attendere i risultati, mentre nel frattempo segui Luxeon e Carbon per un dedalo di passatoie ad alcuni metri d'altezza nel vuoto. Sotto di voi c'è una sorta di baraccopoli, dove un centinaio di LostH, tra cui molte donne, vecchi e bambini, stanno in silenzio sotto lo sguardo di numerose guardie armate dispiegate lungo il perimetro.

Luxeon - Oscura PNG con nome

Ricercatore di Ellroy365

Aspetti:

- *Longevità del virus hekath*
- *Le ricerche devono proseguire*
- *Affinità hekath*

Approcci:

- *Istintivo - Ottimo (+4)*
- *Rapido - Buono (+3)*
- *Assimilare la realtà (Pulse) - Buono (+3)*
- *Umano - Discreto (+2)*
- *Feroce - Discreto (+2)*
- *Possente - Discreto (+2)*

Stress: 2 fisico 2 mentale

Talento:

Percepire le emozioni: una volta per scena, puoi conoscere lo stato emotivo di un soggetto semplicemente guardandolo.



SCENA 9 - CAMPO BASE ELLROY365

[Dadi +1 Intermezzo]

Luxeon vi introduce nel campo, spiegandoti che la comunità vive nella struttura da generazioni. Nessuno ha mai visto gente come te, se non i più anziani e quelli che in passato hanno viaggiato fuori dal settore, come lui. Aspetti di situazione *Lo Straniero visto con stupore* e *Segnale di Rete*.

Sanno cos'è la vibrazione? [+1 / No, ma...]

Sanno cosa la causa e perché ora si è apparentemente interrotta.

È una creatura? [+1 Sì, ma...]

Non nell'accezione usuale del termine. È un "essere digitale", così lo chiamano loro, che "vive" nel settore e che loro hanno scoperto pochi giorni prima, quando hanno ricevuto degli strani segnali e indagando hanno riattivando un'antico macchinario. Hanno scovato una sezione prima sconosciuta, molto in basso rispetto alla zona abitata, e facendo ricerche hanno ridato alimentazione all'area. Quando lo hanno fatto una macchina all'interno del nocciolo del settore ha iniziato a "urlare". Poco dopo anche gli Hekath hanno iniziato ad arrivare. Erano decenni che nessuno li vedeva, i LostH si erano segregati qui per questo sotto la guida di Uno, un coordinatore (come lo definisce Luxeon) che a quanto pare va e viene da questa e altre comunità portando aiuto quando serve.

Secondo quanto Luxeon e gli altri con cui parli ti confidano, il tuo ingresso nel settore e la loro scoperta coincidono, così come l'inizio delle ripetizioni del segnale.

Tentazione evento: *poiché hai accesso alla rete, sei arrivato nella struttura e ogni domanda porta sempre ad un'altra domanda, è sensato che tu tenti di trovare traccia dei segnali dell'"essere digitale", e che questo ti renda individuabile da esso, qualunque cosa sia. Accetto.*

Mentre fai delle ricerche in rete ti imbatti in un flebile segnale residuo, una serie di spezzoni di codici compatibili con la vibrazione incontrata in precedenza. Nell'esatto istante in cui lo fai Olympus ti invia un alert, che dura pochi secondi prima di venire bloccato. "Attenzione: tentativo violazione sistema blocco memoria c21/0.12.71H38" Il tuo campo visivo si offusca per un momento, mentre Sterling ti invia anch'esso un breve messaggio di allarme. L'essere, qualunque cosa sia, sta tentando di entrare nella tua testa.

Mentre barcolli disorientato la vibrazione ricomincia, lontana al di fuori della struttura, evidentemente schermata.

SCENA 10 - IL NOCCIOLO DI ELLROY365

[Dadi -3 Concitata] [Mood Dadi -3 Caotico]

Cerchi di difenderti mentre un dolore lancinante ti perfora il cranio e fuori rimbomba una vibrazione, più forte se possibile delle precedenti. Quella cosa è lì con te, dentro di te, e sta provando a prendere il controllo. Ti difendi sfruttando i tuoi protocolli di sicurezza, scandagliando la rete in cerca dell'origine dell'attacco per bloccarlo:

Superare Ostacolo: Tecnico +4 vs +2 Diff.

[dadi tot 0]+4= +4 vs +2 = +2 Successo

Riesci a mantenere la concentrazione ed alzare le tue barriere, e provi a lanciare tu stesso una diagnostica verso l'entità che sta cercando di entrare in profondità nella tua mente.

Creare un vantaggio: Interfaccia +3 vs Diff. +2

[dadi tot -1]+2 vs +2 = 0 Pareggio

Invoco Ingegnere meticoloso, ho molti schemi preimpostati nel mio mainframe per tracciare segnali informatici, aggiungo un +2 e ottengo Successo.

Risalendo la rete fino all'entità, ed individuando l'origine del segnale, creo l'aspetto: *So dove ti trovi*. Nel momento in cui il programma prende piede senti una sensazione di profonda determinazione e tristezza, come urla disperate di qualcosa di ingenuo e irruento, imprigionato da troppo tempo.

È ostile? [-2 / No]

In quello che percepisci apparentemente non c'è odio, rabbia sicuramente.

Come reagisce alla diagnostica? [Mood del PNG 0: Cambio di tattica]

Improvvisamente la vibrazione riprende, e i sistemi elettronici di Ellroy365 sembrano andare in blackout. Un flash nei tuoi circuiti ti avvisa che l'essere sta intervenendo sul sistema, le luci iniziano a spegnersi a intermittenza, i sistemi di aerazione ad avere malfunzionamenti e le porte a bloccarsi e sbloccarsi in sequenza. Una sirena inizia a gracchiare incessante per segnalare le anomalie al sistema che potrebbero compromettere il campo.

Avvisi Luxeon e Carbon della situazione, e mentre loro tenteranno di isolare e mettere in sicurezza i sistemi tu ti dirigi verso l'origine dei segnali, sperando di individuare e fermare l'essere.

Posso comunicare con Olympus per sapere che sta succedendo? [0 / No, ma...]

Capisci che sta tentando di contattarti, ci potrebbe volere del tempo a causa della flebile connessione alla rete. Percorri in fretta i tunnel labirintici dell'area dismessa, con fatica perché non conosci la zona e per i decenni di abbandono, scendendo sempre più verso il nocciolo dell'agglomerato praticamente alla cieca. La testa ti pulsa di informazioni e flash dalle telecamere sparse dappertutto, che l'essere sembra inviarti senza sosta. Sei disorientato, boati e rumori metallici ti raggiungono da lontano, capisci che devi sbrigarti.

Devi prestare la massima attenzione per non perderti nel labirinto di cunicoli e risparmiare tempo, cercando di restare concentrato e attingendo a tutte le informazioni in tuo possesso:

Superare Ostacolo: Metodico +2 vs 0 Diff.

[dadi tot-3]-1= -1 vs +0 = -1 Fallimento

Invoco So dove ti trovi per ricevere un +2 e ottenere Successo.

La struttura dei tunnel non è molto diversa da altre che hai esplorato in passato. Più scendi e ti avvicini più la situazione si fa strana, porte e condotti si aprono al tuo arrivo, e le vibrazioni aumentano di frequenza, nonostante siano per qualche ragione meno dolorose per te più ti avvicini. È come se la creatura ti stesse invitando a raggiungerla.

Sfrutti la tua affinità con le macchine per assimilare più informazioni possibili dalla creatura.

Arrivi ad alcune centinaia di metri dal nocciolo quando finalmente i dati di Olympus arrivano a completamento preceduti da un codice di allarme:

*****PRESENZA HEKATH IN AUMENTO*****

*****Prepararsi alle procedure di eliminazione e contenimento*****

*****Contatto imminente - 175 secondi - Stima chances di successo 12%*****

Guardi il timestamp del messaggio, per un secondo sei certo che la tua parte umana sta provando paura...troppo tardi per non essere sorpreso, anche se Sterling tenta di avvisarti.

Tiro un evento Pulse [Dadi +1 +2 Pulse = +3 Distruttivi]

La paratia alla tua sinistra sembra, letteralmente ribollire e squagliarsi, e subito dopo un'esplosione di materia oscura e cancerosa divampa nel condotto investendo Sterling in pieno.

Un piccolo gruppo di Seguigi ed Assimilatori fuoriesce spasmodico dalla massa informe e sciamano verso il nocciolo quasi noncurante della tua presenza, salvo alcuni esemplari che attaccano Sterling disordinatamente.

Il vero problema però è quello che precedono: un enorme essere sembra vorticare e sgorgare dal manto di materia che irrompe nel condotto. Si getta su di te con violenza inumana prima che tu abbia il tempo di reagire.

Apro un conflitto con gli Hekath

Il Corrottole mi attacca:

Attacco: Assimilare la realtà +5 vs Metodico +2

[dadi Assimilatore tot 0]+5= +5

[dadi Gibson tot 0]+2 = +2

= +3 Assimilatore ottiene successo con stile

La furia dell'Hekath è impressionante, sbatti contro l'altro lato del tunnel e parte del tuo braccio sinistro inizia a bollire proprio come la paratia, tramutandosi in parte in filamenti di materia nera e rendone difficoltoso l'utilizzo, conseguenza lieve: *tentacoli di materia hekath*.

L'essere digitale nel frattempo continua ad inviarti flash e feedback sensoriali, come se ti passasse frammenti di cose simili ad emozioni che lui stesso prova. Paura, fretta e impazienza. Vedi hekath che arrancano famelici nell'oscurità e sai che stanno venendo da te, o meglio, stanno andando dall'essere, qualsiasi cosa sia.

2 Assimilatori attaccano Sterling cercando di smembrarlo con fauci e artigli.

Attacco: Feroce +3 vs Rapido +1

[dadi Assimilatore tot +1]+3= +4

[dadi Sterling tot +3]+1 = +4

= 0 Pareggio

Attacco: Feroce +3 vs Rapido +1

[dadi Assimilatore tot +0]+3= +3

[dadi Sterling tot -1]+1 = 0

= +3 successo con stile, spendo 1 punto fato per invocare Soubroulines militari e ricevere un +2 limitando I danni a 1 stress

Tocca a Sterling contrattaccare sparando una pioggia di colpi verso le creature.

Attacco: Arsenale +2 vs Istintivo +2

[dadi Sterling tot +3]+2= +5

[dadi Assimilatore tot -1]+2 = +1

= +4 successo con stile

Il primo Corrutore esplode in una pozza di materia.

Percepisci la forza degli avversari, sai di non poterli battere facilmente da solo e studi il condotto per trovare una soluzione.

Ci sono elementi tecnologici nel condotto che posso usare a mio vantaggio?

[-1 / No, ma...]

Puoi sfruttare la falla nel cavo di alimentazione reciso e la linea stessa. L'essere ti invia un flash dell'impianto in quell'area.

Posso generare un forte sovraccarico e un'esplosione? [+1 / Sì, ma...]

Nel farlo probabilmente colpirai tutti i presenti, sia Sterling che l'altro Assimilatore, e tu incasserai una conseguenza moderata.

Attacchi la linea di alimentazione con una granata magnetica, cercando di colpire esattamente il punto giusto per scatenare un'esplosione a catena che investa gli Hekath. La stanza esplode investendo tutti.

Concedo il conflitto

Ricevo una conseguenza moderata Servomotori danneggiati dall'esplosione.

Gli Hekath ottengono la distruzione di Sterling.

Il condotto ora è *Sventrato e sommerso dai detriti*, Scariche di elettricità corrono a intermittenza lungo le pareti.

Degli Heakth nessuna traccia ma sai che si stanno muovendo verso l'essere. Sterling è ridotto a una carcassa inerte e fumante...

Stremato raggiungi i resti di Sterling e ti accasci a terra per riprendere fiato. Nel frattempo ti concentri sulle immagini e i flash che l'essere continua ad inviarti incessantemente, sembra dirti di sbrigarti; gli hekath si avvicinano e per qualche motivo cercano proprio lui.

Ottieni 2 punti fato per le conseguenze subite.

SCENA 11 - TIRARE IL FIATO

[Dadi -2 Imprevisto, Dadi +1 Evento, Dadi +1 Aiuta]

Recuperi il chip di backup di Sterling, per innestarlo quanto prima in un nuovo corpo, e saccheggii i suoi rottami nella speranza di trovare al più presto altri pezzi per riparare entrambi.

Non hai quasi il tempo di dirlo, perché mentre prosegui arrancando la tua discesa ti imbatti in un vecchio magazzino di stoccaggio, una cella di sicurezza del complesso originale. All'interno coperte di polvere ci sono componenti di ogni tipo, e diversi drofi in disuso.

Comunico a Carbon e Luxeon l'accaduto, ottengo risposta? [-3 - no]

Non c'è nessun segno dall'altra parte e temi il peggio. In fretta e furia carichi il chip di Sterling in un nuovo corpo, e fai il possibile anche per te stesso, rappezzando i danni dell'ultimo scontro come meglio possibile.

Spendo 2 PF per i talenti Drone servente e Corpo meccanico, ottengo Sterling31 e cancello una conseguenza moderata.

Sterling 31

Sterling, il mio fidato drone di supporto ora nella sua trentunesima incarnazione. In questa versione è nel corpo di un drone tattico SDRF trovato ad Ellroy365.

Aspetti:

- Trentunesima incarnazione del droide Sterling
- Programma tattico offensivo

Approcci:

- Arsenale - Buono (+3)
- Metodico - Discreto (+2)
- Rapido - Medio (+1)

Stress: 2 fisico

Talenti:

Armamento d'assalto: arma 1



Procede tutto per il meglio? [0 - Sì, ma...]

C'è qualcosa di strano nel nuovo Sterling. Non hai accesso alla potenza di calcolo di Olympus e non hai il tempo per controllare, e dopo un paio di reboot tutto funziona correttamente. Creo l'aspetto *Anomalia di Sterling 31*

Prosegui il tuo cammino mentre nel tuo campo visivo ancora lampeggiano gli alert di sicurezza, non te la passi bene per niente e capisci che se la situazione peggiora te la vedrai brutta, devi fare presto a risolvere la situazione e il fatto che non comunichi con il campo non è d'aiuto.

Dopo alcuni infiniti minuti di discesa verso il nocciolo i flash nella tua mente ricominciano, e ciò che vedi ti lascia sorpreso. Sembra una ripresa da una qualche telecamera dismessa, dietro l'obbiettivo incrinato e un sacco di interferenza vedi Luxeon che sta trascinando Carbon lungo i tunnel, entrambi coperti di sangue e materia hekath.

Carbon sta bene? [-2- No]

Sembra ferita gravemente, il suo viso è segnato dal dolore mentre quello di Luxeon ha un'espressione agghiacciante.

Luxeon sta bene? [+3 - Sì]

Anzi guardando attentamente osservi che non è ferito e sta trascinando Carbon con la forza. Ciò che ti colpisce è la fretta con la quale si muove nei tunnel, è la determinazione dipinta sul suo volto.

Provi ad accogliere i segnali dell'essere per inoltrarti profondamente nella rete e sfruttarne gli accessi, in modo da ottenere la posizione di Luxeon e la via più rapida per raggiungerli.

Superare Ostacolo: Interfaccia +3 vs +3 Diff.

[dadi' tot +2]+3= +5 vs +3 = +2 Successo

Capisci che anche Luxeon e Carbon si stanno dirigendo dall'essere per una via alternativa. Vuoi raggiungere le vicinanze del nocciolo prima di loro,

temendo che Luxeon abbia qualcosa che non va e poi prenderlo di sorpresa per mettere Carbon al sicuro.

Posso comunicare attivamente con l'essere? [0 / Sì, ma...]

È più una questione emotiva che verbale, provi a trasmettere interesse verso Carbon, protezione, e diffidenza nei confronti di Luxeon, ma non ottieni risposta. Non puoi sapere se l'essere ha capito il messaggio, o se abbia intenzione di ascoltarti.

Ti avvii velocemente verso il nocciolo,

Apro una Competizione per chi arriva prima al nocciolo

Scambio 1

Luxeon sfrutta le sue conoscenze della struttura e la sua velocità aliena per imboccare i passaggi più veloci e quelli ancora accessibili. Carbon è inco-sciente, ma Luxeon non sembra essere affaticato dal fardello. Creo l'aspetto *Carbon a peso morto*.

L'essere ostacola Luxeon? [+1 / Sì, ma...]

Non abbastanza da metterlo seriamente in difficoltà. Creo l'aspetto di situazione *Aiuto dall'essere digitale*.

Superare Ostacolo: Rapido +3 vs +3 Diff.

[dadi Luxeon tot +1]+3= +4 vs +3 = +1 Successo

Cerchi il primo accesso alla rete e sfogli le mappe e i dati ottenuti in precedenza, per trovare una via alternativa e più veloce, che ti permetta di evitare i numerosi vicoli ciechi e blocchi.

Superare Ostacolo: Interfaccia +3 vs +3 Diff.

[dadi Gibson tot 0]+3= +3 vs +3 = +0 Pareggio, invoco Aiuto dall'essere digi-

tale per ricevere un +2 e ottenere un Successo a +2

Vittoria per Gibson

Percorri corridoi e scale fino ad un pannello secondario segnalato sulle tue mappe, lo sfondi con un calcio e vi calate in fretta in un tunnel di carico che vi porta a tagliare una buona parte del percorso. Atterri con un boato al piano inferiore, piegando con violenza le passatoie esterne di metallo che si affacciano sull'enorme complesso di sale e passaggi che ospitano, da qualche parte, il mainframe dell'essere. La scritta Arami21 campeggia enorme e rovinata sul fianco della struttura, situata al centro di una stanza cilindrica di almeno 150 metri di diametro. La distanza che ti separa dall'essere è ancora molta.

Mentre tu e Sterling correte sulle passatoie una voce gracchiante e artificiale erompe nell'aria, probabilmente da alcuni altoparlanti di servizio.

"Gibson non pensavo saresti arrivato fin qui, ma ormai è troppo tardi, non puoi farci nulla. Non comprendi la situazione, ma quando sarà finita capirai, un Hydrax come te dovrà per forza capire. Se solo potessi vedere...

Scambio 2

Come in precedenza, Luxeon si affretta per raggiungere il mainframe prima di te destreggiandosi nell'intrico di condotti e porte bloccate.

Superare Ostacolo: Assimilare la realtà +3 vs +3 Diff.

[dadi Luxeon tot +1]+3= +4 vs +3 = +1 Successo

Luxeon spende un punto fato su *Affinità hekath* per distruggere e fagocitare ogni ostacolo sulla sua strada ed affrettare la corsa. Successo a +3

Prosegui la tua corsa, continuando ad affidarti ai sistemi per trovare la via più sicura e veloce e mantenere il vantaggio.

Superare Ostacolo: Interfaccia +3 vs +3 Diff.

[dadi Gibson tot 0]+3= +3 vs +3 = +0 Pareggio

Invochi *Ingegnere meticoloso* per individuare l'atterraggio più solido e saltare così direttamente da una passatoia all'altra diversi metri più in basso, tagliando drasticamente il percorso. Invochi anche l'aspetto *Carbon a peso morto* perché è plausibile che nella folle corsa Luxeon sia ormai davvero affaticato dal trasporto. = Successo a +4

Gibson vince la competizione.

SCENA 12 - ARAMI21

[Dadi 0 A Scelta]

Sterling tenta di creare un vantaggio piazzando sensori di prossimità e mine paralizzanti lungo gli accessi e le passatoie principali.

Creare un vantaggio: Arsenale +3 vs Diff. +2

[dadi tot +1]+3 = +4 vs +2 = 2 Successo

Crea il vantaggio Difesa del perimetro con invocazione gratuita.

Ti accingi ad aprire il portellone interfacciandoti con il pannello quando noti che la ricezione qui è a tratti più forte. Olympus ti contatta nello stesso momento con i risultati delle analisi effettuate, vedi dai log la quantità spaventosa di tentativi di connessione da parte sua, non è mai un buon segno.

I dati di Olympus arrivano a frammenti, ma riportano le origini della struttura, e alcune importanti informazioni su Arami21, questo è il nome dell'ODA (Organismo Digitale Autonomo).

È una IA? [-1 / Sì, ma...]

Di classe diversa rispetto a Olympus, Nirvana ed Eden. È basata su tessuto cerebrale vivente, con caratteristiche simili a quelle degli abitanti di Ellroy. Presentava delle anomalie di programmazione ed è stata in qualche modo contagiata dagli Hekath, assumendone alcune caratteristiche comportamentali oltre che fisiologiche. Doveva essere distrutta ma a quanto pare non è stato così.

Vuole distruggere Ellroy? [-2 / No]

Le simulazioni non lo mostrano come un suo obiettivo rilevante, anche se nessuno sa come si sia evoluto in questi decenni di isolamento.

Vuole liberarsi? [0 / Sì, ma...]

Il suo sviluppo “senza vincoli” e la programmazione anomala implicano che nel farlo le conseguenze potrebbero essere gravi.

Luxeon vuole liberarlo? [0 / Sì, ma...]

Per metterlo in contatto diretto con gli Hekath. Vuole finire la contaminazione già iniziata in passato. Arami21 è infatti stato creato di proposito con degli schemi neurali atti a cogliere i segnali Hekath, per “capirli” in qualche modo. Tuttavia chi l’ha progettato non gli ha imposto alcun blocco contravvenendo a molte direttive. Ora potrebbe essere un’arma nelle loro mani, ne sono attratti per questo. Luxeon è discendente diretta dei ricercatori del progetto Arami ed è una potenziale minaccia.

Olympus conclude l’analisi dicendo che la minaccia va eliminata e l’anomalia corretta: Arami21, Luxeon ed Ellroy365 con tutti i suoi abitanti vanno distrutti con priorità 1. Ottimo, Olympus si rivela tollerante come sempre.

Accedi al pannello e tenti di aprire il portello del mainframe centrale, Arami21 ti invia una visione di ****ACCESSO NEGATO****, la porta non si apre e capisci che lui non può aiutarti.

Luxeon cerca di evitare le trappole ed essere scoperto da Sterling. Si muove con agilità tra gli ostacoli, schivando e sfruttando ogni minimo appiglio e punto cieco.

Superare Ostacolo: Istintivo +4 vs Arsenale +3 Diff.

[dadi Luxeon tot +3]+4= +7 vs [dadi Sterling 31 -3] +3 = 0

+7 Successo per Luxeon

Sterling usa l’invocazione gratuita di Difesa del Perimetro per ritirare ma perde comunque.

Mentre stai ancora cercando di capire come agire un alert di Sterling compare nel tuo campo visivo, seguito a breve dalla voce di Luxeon che erompe echeggiando nell'area da un portello secondario di cui non eri a conoscenza. È a diversi metri da voi in fondo ad una delle passatoie, ha apparentemente evitato tutti i sensori ed ora tiene Carbon sospesa vicino alla balaustra, ad un passo dal gettarla nel vuoto. Di fronte a lui ad alcuni metri un cilindro di metallo e resina trasparente.

Un alert di Olympus campeggia nuovamente nel tuo campo visivo.

****Eliminare minaccia - Priorità sicurezza area KS35721A****

Luxeon parla: "Fermati, o ci saranno delle conseguenze. Non hai scelta."

Mostra a Sterling il tank di contenimento, un cilindro di resina e metallo che, attraverso gli occhi di Sterling, vedi contenere un fluido nero ribollente.

"Di al tuo drone di prendere la fiala e aprirla nella camera mentre mi avvicino, fate scherzi e Carbon muore. Ho visto abbastanza di te da sapere che ci tieni."

Tentazione decisione: siccome di sicuro lo puoi riparare è ragionevole che tu non dia retta alle minacce di Luxeon, nella tua freddezza calcolatrice di cyborg sai di poter trovare la soluzione a tutti i problemi in corso. Ovviamente la cosa andrà male quando Luxeon getterà Carbon giù dalla balaustra precipitandola nell'oscurità, lasciandoti però con un problema in meno da risolvere.

Rifiuti la tentazione e paghi un punto fato, ordinando a Sterling di dirigersi verso il contenitore e recuperarlo.

Olympus ti esorta nuovamente **** Eliminazione prioritaria minacce - 654 secondi ad attivazione protocoll..afa grfdS DS GSDGV.** La creatura sembra intervenire a bloccare i segnali in entrata. La cosa non ti piace per niente, le cose si complicano sempre più.

Sterling ti affianca reggendo il tank, dove una massa Hekath fluida ribolle e si muove vorticoso. Ti riconnetti al pannello, provando a forzarlo per bypassare

il sistema e guadagnare l'accesso. Nel frattempo Luxeon si avvicina a voi cauto, trascina Carbon per i vestiti sempre a ridosso del baratro, mentre nella mano destra regge un apparecchio tecnologico.

È un'arma? [-1 / No, ma...]

Non ne sei certo, finché non lo avrai sottomano per studiarlo.

Manometti il sistema di blocco del portello che si apre su una camera bianca schermata, evidentemente intonsa da decenni.

Arami sa che stiamo entrando con il virus? [+1 / Sì, ma...]

Non sembra preoccuparsene, quando ti connetti al pannello ricevi un feedback, Arami ti mostra in rapida e sconnessa successione, alcuni schemi dei circuiti interni del mainframe e gli accessi sia per rimuovere i blocchi che per connettere il tank e introdurre il virus. Sembra quasi combattuto su quale strada suggerirti.

Hai di fronte una scelta, Luxeon si avvicina, Carbon è incosciente e sai che se non agisci Olympus porterà avanti le proprie direttive senza di te (e per esperienza la cosa non ti piacerà per niente).

Tentazione decisione: siccome la conoscenza è potere e ogni domanda porta ad un'altra domanda è probabile che tu decida di ignorare le direttive di Olympus di distruggere il complesso e sia invece più curioso di vedere come si evolve la situazione sbloccando Arami21. Questo ovviamente volgerà al peggio quando Luxeon capirà cosa vuoi fare e tenterà di introdurre di persona il virus nel sistema, sfruttando Sterling31 contro di te...

Accetti la tentazione e guadagni un punto fato.

Stai trafficando sul quadro comandi che espone il mainframe di Arami21, e ti accingi ad ultimare la sequenza di sblocco sperando che Luxeon non noti i comandi che stai impartendo, quando improvvisamente lo vedi trafficare

sull'apparecchio che tiene in mano, prima che tu possa impedirlo, distratto come sei dalle operazioni sul mainframe. Sterling31 lancia il tank a Luxeon e si avventa su di te come se non seguisse più le tue indicazioni **attenzione - override di sistema drone tattico CSK2719 - accesso negato**

Luxeon afferra il tank e abbandonata Carbon a terra. Corre con agilità inumana avvicinandosi alla porta di connessione al mainframe biologico.

Apri una Sfida

- *Eliminare l'override di Sterling31 o sfuggire al suo attacco*
- *Bloccare Luxeon prima che inserisca il contenitore del virus*
- *Rendere Luxeon inoffensivo*

Superare Ostacolo: Interfaccia +3 vs +5 Diff.

[dadi tot +1]+3= +4 vs +5 = -1 Fallimento, invoco Trentunesima incarnazione di Sterling per ricevere un +2 e ottenere Successo +1

Il software di Sterling31 dopo così tante iterazioni deve essere difficile da bypassare con un sistema standard.

Sterling attacca affidandosi ai suoi arti corazzati ma si ferma poco prima di andare a segno, lasciandoti il tempo di voltarti e gettarti su Luxeon per tentare di impedirgli di inserire il virus nel sistema.

Superare Ostacolo: Arsenale +3 vs +5 Diff.

[dadi tot +4]+3= +7 vs +5 = +2 Successo

Luxeon agisce rapido, tenti di fermarlo con la forza, sparando un colpo dritto al tank per impedirgli di continuare. Gibson vince la sfida. Il tank colpito dal proiettile sfugge dalle mani di Luxeon e vola a terra con un clangore metallico lontano da lui, mentre Luxeon in preda alla rabbia si avventa su di te urlando.

Sterling31 nuovamente sotto il tuo controllo si dirige su di lui per intralciarlo quel tanto che basta a te per colpirlo. +1 per il supporto al tuo lancio.

Superare Ostacolo: Tecnico +4 +1 di Sterling31 vs +5 Diff.

[dadi tot +1]+5= +6 vs +5 = +1 Successo

Azioni un grosso braccio robot manipolatore che pende dal soffitto e lo dirigi ad investire Luxeon sbattendolo a terra incosciente, lo comandi in modo da dirigere il braccio robot esattamente con il giusto tempismo, affidandoti ai tuoi sofisticati protocolli. Mandi Luxeon a sbattere contro la parete opposta della stanza, fuori combattimento.

Ti avvicini al tank e lo distruggi incenerendone il contenuto con la tua lancia al plasma, per poi dirigerti finalmente al quadro comandi mentre Sterling blocca Luxeon con dei lacci di costrizione in polimeri.

Dopo tutta la strada fatta decidi finalmente di vedere cosa accade, e conoscere la creatura che ha comunicato con te finora.

Apri la sequenza di blocchi liberando Arami21.

Si libera scomparendo? [+1 / Sì, ma...]

Non come avevi immaginato. Come ha ormai fatto in diverse occasioni si connette con te prima di effettuare il download di se stesso chissà dove. Si insinua nella tua mente lasciandoti alcuni flash e immagini. Una quantità tale da lasciarti scosso e sovraccarico, e per un attimo pensi che la tua mente esploda.

Vedo il luogo dove si trasferirà? [0 / Sì, ma...]

Non è un solo luogo.

Cercherà di trasferirsi più volte? [-3 / No]

Ha a che fare con me? [-1 / No, ma...]

Con Sterling.

Mentre il download di immagini e dati viene scaricato nella tua mente cominci a intuire le intenzioni di Arami, e ti sembra di capirlo più di quanto tu abbia mai capito Olympus o altre personalità incontrate finora. Arami è assetato di libertà ma anche di esperienze, la sua parte organica brama un corpo tangibile e "contatto", vuole sentire, vedere e toccare il mondo là fuori.

Capisci che si sta scaricando dentro Sterling, e mentre sei ancora stordito dalla mole di informazioni, prima che tu possa fare qualsiasi cosa il processo è ultimato.

Sterling si muove verso l'hub centrale ed inserisce un braccio nel mainframe, dopo averne divelto un pannello. Materiale biologico (probabilmente tessuto cerebrale) misto a materia hekath ribolle sull'arto meccanico infilandosi in ogni fessura, ed esterrefatto osservi il corpo di Sterling mutare fino ad assomigliare sempre meno ad un drone meccanico e sempre più ad un essere organico.

Ti metti sulla difensiva caricando l'arma e tentando di comunicare con Sterling, un breve input mentale sulla tua interfaccia, una serie di dati e comunicazioni e poi qualcosa di inaspettato.

Sterling ti tende la mano: "Amici?"

EPILOGO

Sono passate settimane dagli eventi di Ellroy365 e ancora non sai cosa pensare. Sterling-Arami ti ha praticamente costretto ad abbandonare in fretta la struttura, e nonostante tu abbia cercato di convincere Carbon a fare lo stesso non ci sei riuscito.

Gli hekath hanno continuato a spingersi in quella direzione, ma per qualche ragione Sterling-Arami sembra percepirne la presenza, il che vi ha permesso di allontanarvi indisturbati.

Olympus da principio ti ha dato la caccia, almeno finché non ti sei isolato e tagliato fuori dalla rete globale recidendo il legame con lui.

Ora non sai per quanto potrai andare avanti così, ma la presenza di Sterling-Arami e le conversazioni con lui ti rendono felice (o qualsiasi cosa sia la sensazione di logica e ottimale tranquillità che provi). E per ora ti rendi conto che è tutto quello che ti serve.

FINE

