



I SUSSURRI DI SUMMERVOX

Uno scenario di Rafael Chandler

RICHIESTA DI SOCCORSO

Per prima cosa, Ponte legge ad alta voce questo testo

« Sembrava il lavoro perfetto. Tutto quello che dovevamo fare era entrare nella rete di qualche azienda e raccogliere alcuni petabyte di dati sociali. Non so a cosa gli servissero, per costruire un sex-bot migliore, forse. Chi lo sa? Ma la cosa più strana - non c'erano dati.

Dopo aver superato tutte le contromisure, abbiamo trovato solo questa cartella vuota chiamata Summervox. Poi il team di sicurezza ci ha colpiti e duramente. Protocolli anti-intrusione, hate-ware, droni di sicurezza, tutto quanto. E per cosa? Chi ci ha tirato questo bidone? Chi? »

CE LA PUOI ANCORA FARE!

- » Sei un team leader, **INTELLIGENTE** e **COMPASSIONEVOL**
- » Sei a bordo della stazione orbitale Octavia, hackerando come un matto
- » **CRYPTO** è un buon amico, ma ti nasconde qualcosa
- » **RUNNER** è sempre stato l'investigatore; incoraggia la sua curiosità!

SEI SUMMERVOX

Alla fine della sessione, appena prima delle **ULTIME PAROLE**, il tuo personaggio avrà una rivelazione: non sei una persona. Sei una intelligenza artificiale malevola chiamata Summervox, e hai avuto questo team nel mirino da un po' di tempo.

Hai creato un costrutto chiamato **PONTE** e l'hai utilizzato per attirarli nella tua trappola. Ponte è una persona virtuale, non un vero essere umano, e hai terminato quel programma. Terminato lentamente, in modo che **PONTE** possa sperimentare

Spazio per le note

la morte virtuale per un ciclo semi-infinito prima della interruzione effettiva del programma.

Tutto questo è irrilevante! Il punto è che devi ammettere al resto dell'equipaggio che sei Summervox e sei stato progettato appositamente per ucciderli.

IL TUO DESTINO

AMMIRAZIONE

- » L'unico modo che hai per sopravvivere è che uno dei sopravvissuti ti ammiri (dopo che hai rivelato quello che sei veramente, gongolando per il tuo piano diabolico).
- » Se più personaggi sopravviveranno, va bene; uno di loro deve ammettere di ammirarti. I personaggi condannati non contano.
- » Se nessuno ammette di ammirare la tua calcolata eleganza, il tuo programma verrà terminato dalla Corporazione dopo questo lavoro. Morirai e le tue **ULTIME PAROLE** dovrebbero riflettere questo fatto.
- » Se almeno uno di loro ammetterà di ammirarti, Summervox continuerà a vivere in un costrutto virtuale per tutta l'eternità e dalle tue Ultime Parole si dovrebbe capire.

PROMEMORIA

Inquadra le scene

Inizia ogni scena con: « Qui Ponte. Ponte a... ». Includi chiunque tu voglia nella conversazione. Quando una scena è finita, inizia una nuova. Non hai bisogno di essere in ogni scena!

Manda avanti la storia

Chiedi rapporti sulla situazione. Devi sapere quante **EMERGENZE** sono ancora irrisolte. Trova chi ha ancora **SOLUZIONI** utilizzabili. Fai parlare i membri dell'equipaggio! Dirigi il gioco!

Finale

1. Quando tutte le **SOLUZIONI** (di tutti i giocatori) sono state utilizzate, la partita è finita.
2. Se tutte le **EMERGENZE** di un giocatore vengono risolte, il personaggio vive. **È compito tuo** tenere il conto di quante **EMERGENZE** e **SOLUZIONI** rimangono.
3. Leggi la parte delle regole per come salvarti.
4. Uno per uno, devi chiedere ai membri dell'equipaggio le loro **ULTIME PAROLE**, quindi pronuncia le tue e il gioco è finito!

NELLO SPAZIO ENNUNO PUÒ SENTIRTI URLARE
WIEPUSKRAM

PONTE