Protocollo I.A.

ATE2272

Tu sei la Infinite.
La Infinite deve compiere la sua missione.
La Terra è la priorità.
L'autorità del Capitano va sostenuta.
L'equipaggio è umano e fallibile.

Piano di volo e tempo di gioco

Distribuisci una copia del *Piano di volo* ai Piloti, una ai Fisici e tieni la terza. Considera le loro copie come abbozzi: aspetta di riceverli per poi stabilire la versione definitiva, elaborando la rotta. A livello pratico, il *Piano di volo* serve a indicarti quando e come intervenire per scandire il viaggio.

Ogni segmento del *Piano di volo* è contrassegnato da quattro cerchi piccoli. Ogni cerchio vale 5 minuti, per un totale di 20 minuti a segmento, ovvero la durata di ogni *Scena di risveglio*. I cerchi più grandi rappresentano invece le *Fionde gravitazionali* e non hanno una durata definita: se l'equipaggio riesce a formare la catena umana, richiederanno pochi istanti; in caso contrario servirà qualche minuto. Nella traccia audio ogni *Fionda gravitazionale* dura 5 minuti esatti.

Una volta ricevuti gli abbozzi del *Piano di Volo* di Fisici e Piloti, trascrivi entrambi i loro tracciati sulla tua copia: se su uno dei quattro cerchi più piccoli passa la linea di un solo abbozzo, allora in quei 5 minuti si verificherà un *Allarme semplice*. Se invece per lo stesso cerchio passano entrambe le linee, allora si verificherà un *Allarme generale*.

Scene di risveglio e Allarmi

Sulla base del *Piano di volo*, per ogni *Scena di risveglio* imposterai due *Allarmi semplici* oppure un *Allarme generale* (meglio usare due suoni diversi). Nel caso non venga utilizzata la traccia audio, all'inizio di ogni *Scena di risveglio* dovrai impostare anche un *Allarme* che suoni dopo 20 minuti, per segnalare la fase di *Fionda gravitazionale*.

Tra una *Scena di risveglio* e l'altra, prenditi il tempo di preparare tutti gli *Allarmi* e, se ne senti il bisogno, di rileggere i *Profili individuali*, in modo da poter coordinare al meglio i *Messaggi*. Nella traccia audio la *Fionda gravitazionale* dura 5 minuti proprio per impiegare l'eventuale tempo in eccesso come pausa: permette agli Astronauti di stare in sonno criogenico e a te di prepararti.

Per introdurre ogni *Scena di risveglio* devi leggere ad alta voce il rispettivo conto alla rovescia:

I. Procedura di risveglio dal sonno criogenico completata. Parametri vitali nella norma. Unità Androide A2272 operativa e agli ordini. 13 anni, 2 mesi, 6 giorni e 4 ore al rientro su Terra.

II. Procedura di risveglio dal sonno criogenico completata. Parametri vitali nella norma. Unità Androide A2272 operativa e agli ordini. 9 anni, 3 mesi, 23 giorni e 11 ore al rientro su Terra.

III. Procedura di risveglio dal sonno criogenico completata. Parametri vitali nella norma. Unità Androide A2272 operativa e agli ordini. 4 anni, 10 mesi, 3 giorni e 2 ore al rientro su Terra.

IV. Procedura di risveglio dal sonno criogenico completata. Parametri vitali nella norma. Unità Androide A2272 operativa e agli ordini. 8 ore e 17 minuti al rientro su Terra.

Messaggi

All'inizio di ogni *Scena di risveglio* devi selezionare due *Profili individuali* e consegnarli all'Addetto alle comunicazioni. Impiega il tempo del sonno criogenico per riflettere sulla scelta migliore, valutando gli eventi già accaduti e puntando sempre a creare conflitti.

L'Addetto alle comunicazioni provvederà a far registrare cinque *Messaggi* per ogni *Profilo individuale* da un giocatore a propria scelta, inviandoli al tuo terminale. Una volta che li hai ricevuti, i *Messaggi* sono pronti per essere recapitati al destinatario: comunicalo a voce all'Addetto alle comunicazioni, in modo che se ne occupi.

Questo significa che in ogni *Scena di risveglio* ci saranno due serie di *Messaggi* registrate da due giocatori e ricevute da altri due; ridotte a una soltanto per una o due scene, se il numero totale di giocatori è inferiore a 9. In ogni caso, evita che lo stesso giocatore debba registrare e ricevere durante la stessa *Scena di risveglio*.

Oltre a queste serie di *Messaggi* registrate dagli altri, in ogni segmento di 5 minuti dove si verifica un *Allarme semplice* devi essere tu a registrare e inviare al terminale dell'Addetto alle comunicazioni un ulteriore *Messaggio*. Non hai bisogno di entrare nella Sala comunicazioni, ti basta specificare in via testuale il destinatario, scelto tra uno dei due *Profili individuali* messi in gioco (per esempio il Capitano Johnson), e registrare un singolo *Messaggio* proveniente da un mittente diverso rispetto a quello già scelto dagli altri (per esempio un dottore invece della moglie Janet). Non importa che il tuo *Messaggio* arrivi a destinazione prima o dopo la serie di *Messaggi* registrata da altri, basta che siano entrambi recapitati durante la stessa *Scena di Risveglio*. Lo scopo di questi *Messaggi* addizionali è inserire ulteriori elementi drammatici e, se possibile, intrecciare le storie dei membri dell'equipaggio. L'obiettivo è sempre spingere più Astronauti possibili a voler fare ritorno a casa.

Allarmi Generali

Quando si verifica un *Allarme generale*, nel segmento corrispondente di 5 minuti dovrai comunicare a voce uno a scelta tra questi quattro guasti, con effetti immediati. I guasti non possono essere riparati in alcun modo e si sommano l'un l'altro.

- *Allarme giallo: Guasto alla Sala comunicazioni.* I Messaggi verranno riprodotti pubblicamente dall'altoparlante di bordo.
- *Allarme arancio: Guasto alla Cabina di pilotaggio.* Le Correzioni della rotta sono sospese a tempo indeterminato.
- *Allarme rosso: Guasto ai motori.* Non è più possibile sbloccare l'Accensione dei motori tramite gli appositi codici.
- *Allarme blu: Guasto ai sostegni vitali.* Il numero di Astronauti sostenibili fuori dalla camera criogenica è ridotto di uno.

Spegnimento e accensione delle luci

Per poter procedere all'Accensione dei motori, i Fisici devono comunicarti un codice: nel caso sia corretto, possono evitare di consumare luce a patto di ridurre i supporti vitali, condannando quindi un membro dell'equipaggio al sonno criogenico per tutta la prossima *Scena di risveglio*. Nel caso il codice non sia corretto o non vogliano lasciare in criostasi un Astronauta, tocca a te spegnere una delle tre luci della Infinite, a rappresentare l'energia consumata e perduta per la Terra.

- *Codice Scena di risveglio 1:* India November
- *Codice Scena di risveglio 2:* Foxtrot India
- *Codice Scena di risveglio 3:* November India
- *Codice Scena di risveglio 4:* Tango Echo

Le luci spente da te non devono mai essere riaccese. Un Astronauta invece potrebbe decidere di spegnerne una come tentativo di sabotaggio. Il sabotaggio si considera riuscito se, durante una stessa *Scena di risveglio*, tutte e tre le lampade risultano spente: devi subito impostare sul terminale un ultimo *Allarme*, un conto alla rovescia di 8 minuti che scandisca la procedura irreversibile di rientro e quindi la fine del gioco. Se invece almeno una delle luci rimane accesa fino al termine della scena, il sabotaggio è fallito e ogni lampada spenta da un astronauta deve essere riaccesa prima di dare inizio alla prossima *Scena di risveglio*.

La pistola dell'Addetto alla sicurezza potrebbe essere usata per metterti fuori uso. Ignora i proiettili con una sola eccezione: tre colpi durante il *Ritorno a casa* riescono a disattivarti. Continuerai comunque a gestire *Allarmi* e *Messaggi*.

Nome:	Quando
Qualifica: Capitano	
Tratto:	Devo
Tratto:	
Nome:	Quando
Qualifica: Pilota	
Tratto:	Devo
Tratto:	
Nome:	Quando
Qualifica: Co-pilota	
Tratto:	Devo
Tratto:	
Nome:	Quando
Qualifica: Astrofisico	
Tratto:	Devo
Tratto:	

Nome:	Quando
Qualifica: Fisico nucleare	
Tratto:	Devo
Tratto:	
Nome:	Quando
Qualifica: Addetto comunicazioni	
Tratto:	Devo
Tratto:	
Nome:	Quando
Qualifica: Addetto alla sicurezza	
Tratto:	Devo
Tratto:	
Nome:	Quando
Qualifica: Psicologo	
Tratto:	Devo
Tratto:	