



RPG

[EVOLUTION_PULSE_#NOZOMI]

Testi di Giorgio Catenacci

Tratto da una campagna del pòdcast [Ruolo per Gioco](#)
Da una idèa di Giorgio Catenacci, Fabrizio Infusino, Riccardo
Vacirca e Valerio Votadoro

Cover: Daniel Comerci (immagine) e Fabrizio Infusino (scritta)

Immagini: Daniel Comerci, Valerio Votadoro
e Giorgio Catenacci (le mie le riconoscete, sono quelle brutte)

Babel - Nozomi è uno scenario di Evolution Pulse.

Evolution Pulse è un'à ambientazione per Fate scritta da Alberto
Tronchi e Daniel Comerci. Trovate tutte le informazioni su [www.
blackbox-games.com](http://www.blackbox-games.com).

Lo scenario è stato scritto per essere uno spunto di gioco, quin-
di leggetelo e poi bistrattatelo come volete, è vostro per essere
vissuto.

Grazie infinite ad Alberto e Daniel per il giocone che ci hanno
dato e per la disponibilità nel concedermi le immagini che trove-
rete nello scenario e per gli incoraggiamenti a concluderlo.



Log 001 - Memorie dal Passato	5
Log 002 - L'unica Speranza per i LostH	7
Babel	11
Nozomi	13
Shrine	15
Prole di Babel	18
Log 003 - png e spunti di gioco	19
Kippa	19
Hermes	20
Lo Specchio	22
Spunti di gioco	23

! 20) NOE APPE, NO MAS.
SASA, JE SUIS NOROMI.

RANDOM PLAY

KANDINSKY IS PLAYING: BEST OF YOU - FOO FIGHTERS

Kippa apre gli occhi. La voce di Elle le rimbomba ancora nella testa. Continua a sognarlo, tutte le volte che si addormenta. E' il suo turno di guardia, deve sbrigarsi ad avviare lo Shrine e a raggiungere il Perimetro. Non le piace trarre vantaggio dal suo rango, anche se è a capo delle difese della Carovana, questo non significa che non debba fare la sua parte e che non debba farlo bene. Oppe... Nozomi vorrebbe che lei desse l'esempio. Ogni volta che Nôzomi si ritira nel suo strano silenzio, Kippa è diventata un punto di riferimento per la Carovana.

Per un attimo il pensiero le torna a quando viaggiava con gli altri, prima che Oppe diventasse Nozomi, ma il ricordo dura poco, giusto il tempo di sedersi nella postazione di guida dello Shrine, giusto il tempo che dei cavi animati da qualcosa di invisibile le raggiungano le tempie e connettano la sua coscienza alla macchina.

Lo Shrine sembra animarsi di colpo. Tutti sanno che Kippa è l'unica in grado di guidarne uno senza copiloti. Tanto basta a suscitare il rispetto di tutti, anche se non è una Prole di Babel. Anche se, ormai, le difese della Carovana sono in egual-misura divise tra

Shrines e Prole, lei continua ad essere a capo delle difese.
> Era ora, dobbiamo riprendere la perlustrazione del settore E327. Sono stati segnalati dei movimenti oltre la Sfera <

Anche se nessuno sa che non è esattamente sola alla guida
> Sempre il solito Vecchio, potresti anche lasciarmi qualche



momento per riprendermi dal sonno prima di entrare nella mia testa. Da quando non dormi più sei ancora più fastidioso. E come se non mi bastasse di averti nella mia testa quando sono sveglia, continuo a sognarti quando dormo

Benvenuti in questo Scenario di Evolution Pulse! Lo scenario è figlio della campagna di gioco "Babel" del podcast **Ruolo per Gioco**. In quanto tale, contiene molti riferimenti alla campagna, anche se dovrebbe essere utile e comprensibile a chi non l'avesse ascoltata. Colgo l'occasione per suggerirvi vivamente di farlo perché noi ci siamo divertiti da matti!

Ci trovate su tutti i principali social e distributori di Podcast, oltre che su YouTube.

Ho scritto questo scenario perché la storia non era finita, perché alcuni personaggi meritavano un seguito ed essenzialmente perché ero ispirato.

Buona lettura!



LOG 002 - L'UNICA SPERANZA PER I LOSTH

RANDOM PLAY

KANDINSKY IS PLAYING DO THE EVOLUTION - PEARL JAM

> E' arrivata una nuova richiesta. Controlleremo dopo il settore E327. Nozomi vuole Dotte, è pronta.

Lo Shrine si blocca e sembra disattivarsi accasciandosi sul posto.

La giovane Dotte ha qualcosa di speciale, mi ricorda Oppe, la sua innocenza.

> Smettila. Nozomi la salverà. Lei salverà noi tutti. E' l'unica speranza per i LostH.

Un tempo avresti detto che eravamo tutti noi, la nostra speranza.

> Ed è ancora così. La Prole siamo noi noi LostH. Dobbiamo evolverci per sopravvivere.

Mi chiedo come li scelga. Come scelga chi deve diventare Prole di Babel.

> Ti chiedi perché non scelga te? perché non ti ritiene degna? Mi chiedo se non lo faccia per... per proteggermi.

> Smettila. Abbiamo individuato Dotte. E' nel settore I131.

RANDOM PLAY

KANDINSKY IS PLAYING ZETA RAYCOLI - MEGANOIDS

“Stupidi ragazzini! Ridatemelo! Mi serve!”

Dotte non riesce a smettere di ridere, Fend sta imitando ancora una volta il vecchio a cui hanno rubato il bastone.

Fend la fa sempre ridere così, fa ridere tutti, ma a lei piace tanto Fend. Non la fa solo ridere. La fa sentire importante e insicura, la fa sentire al sicuro e la fa guardare al futuro.

Non è bellissimo, ma è un dono incredibile quello di far ridere le persone in questo mondo.

All'improvviso Fend smette di fare l'imitazione e il suo sguardo cambia improvvisamente. Sta fissando qualcosa alle spalle di Dotte e dallo sguardo sembra emozionato e spaventato.

E' uno Shrine e sta venendo dritto verso di loro. No, non è uno Shrine, è Lo Shrine. E' Kippa.

“Ciao Dotte”, una voce metallica esce dallo Shrine “Siamo venuti ad accompagnarvi da Nozomi. Sei pronta.”

Dotte non ride più, ora. E' spaventata. Non sa bene cosa l'aspetti, ma ha visto l'altra Prole. Nessuno esce come prima dall'incontro con Nozomi.

E' un onore, non posso tirarmi indietro. Sono fortunata, sarò parte della Speranza dei LostH.

In un passato recente una nuova IA è stata scoperta: Babel. Diversamente dalle altre IA, però, Babel non risiede in qualche sperduto mainframe o nella Rete Globale. Babel è innestata nella mente di una Oscura di nome Oppe. Si potrebbe anzi dire che Babel è parte di Oppe e Oppe è parte di Babel. E' molto difficile, se non impossibile, discernere dove inizi l'una e dove finisca l'altra. Ed è così che è nata Nozomi, metà IA e metà Oscura.

Nozomi è nata con l'obiettivo di dare una speranza ai LostH. Convinta che le altre IA abbiano smesso da tempo di occuparsi dei LostH, è alla ricerca di una soluzione per la sopravvivenza dell'umanità.

Nozomi è continuamente in viaggio, alla ricerca di qualcosa che possa aiutarla nel compito. Lungo il viaggio ha dimostrato di avere a cuore la vita dei LostH e di essere abbastanza potente da riuscire difenderli dalla maggior parte dei pericoli. I LostH, disperatamente alla ricerca di un minimo di sicurezza, hanno cominciato a seguirla nel suo peregrinare. Così è nata la *Carovana*, un miscuglio di genti provenienti da tutto il mondo, che viaggiano seguendo Nozomi. Alcuni venerandola come fosse una divinità, altri

sfruttando le sue capacità per vivere una vita, almeno parzialmente più sicura.

Nella Carovana non esiste una gerarchia precisa, né una forma di società rigidamente stabilita. Nozomi lascia che i LostH si occupino da soli dell'organizzazione.

Se l'organizzazione interna è lasciata ai LostH, le difese della Carovana sono invece sotto il controllo di Nozomi e delle sue creazioni: gli Shrine e la Prole di Babel.

Durante il suo girovagare, Nozomi si è imbattuta negli Executor ed è entrata in contatto con le altre IA.

I rapporti non sono sempre stati molto cordiali, soprattutto per le IA e gli Executor determinati ad eliminare gli Obscura. Tuttavia Nozomi ha dimostrato di non essere minimamente un avversario all'altezza degli Executor e, sebbene abbia cercato di non danneggiarli troppo poiché non li individua come nemici della sua causa, è sempre riuscita a sconfiggerli.



RANDOM PLAY

KANDINSKY IS PLAYING: CHOP SUEY! SYSTEM OF A DOWN

E' la prima volta che Dotte entra nella Sfera. Una enorme sfera di acciaio che sembra galleggiare nell'aria al di sopra della Carovana. Lì è dove Nozomi si ritira a meditare quando non sono in marcia.

In pochi entrano nella Sfera. Nozomi sembra intenta a fissare uno schermo quando Dotte entra.

“Eccoti” dice con uno sguardo dolce Nozomi “vieni pure. Sai perché sei qui?”

“Perché... Kippa ha detto che sono pronta.”

“Sì, piccola Dotte. Sei pronta per diventare una Figlia di Babel. Ma sai a cosa serve la Prole?”

E' una domanda stupida. Tutti sanno che la Prole difende la carovana. Nozomi non farebbe mai una domanda tanto stupida. Non è a questo che serve la Prole. Nozomi parla sempre di speranza.

“a dare Speranza?”

“Quasi” sorride Nozomi “di più. La Prole di Babel è la speranza dei LostH e tu ne farai parte. Tu vuoi aiutarmi a salvare i LostH, Dotte?”

“Io... certo”

Non che abbia altra scelta

“Benissimo. Bravissima. Come ha detto Kippa sei pronta per diventare un Figlia di Babel, ma per farlo devi superare un'ultima prova. Devi dimostrare di essere pronta al sacrificio, per qualcosa di più grande.” Lo sguardo di Nozomi cambia da dolce e sorridente, si fa serio e imperioso. “Fend; ti vuole bene e tu gliene vuoi, vero?”

No, non Fend. Perché? Che cosa vuole?

“Sì. Voglio dire, siamo amici”

“Qualcosa di più” dice Nozomi avvicinandosi mentre con uno strano ronzio un oggetto comincia a materializzarsi tra le sue mani “Affinché tu possa diventare una Figlia di Babel

Fend deve morire. La sua coscienza sarà assorbita da Babel e utilizzata allo scopo più adatto. E sarai tu a doverlo uccidere.” conclude porgendo a Dotte quello che sembra un affilatissimo pugnale.

Uccidere Fend? Perché? Che prova sarebbe?

“Perché?”

“Hai detto di volermi aiutare Dotte. Hai detto di voler salvare i LostH. Ti stai rifiutando di fare ciò che io, Nozomi, ti chiedo di fare?” Tuona Nozomi avvicinandosi ulteriormente.

“Io... non voglio uccidere Fend...”

“Sai che non posso lasciare che tu esca da qui se non accetti di uccidere Fend?” Ormai il volto di Nozomi è a pochi centimetri da Dotte e l'elsa del pugnale nelle mani della ragazza

“Io non voglio... perché? perché io?”

“Perché è la cosa migliore per i LostH!”

Babel

Babel è una IA nata da un esperimento successivo al ritrovamento della blackbox. E' stata ideata da alcuni scienziati e ingegneri al preciso scopo di conservare e eseguire le coscienze dei LostH, così da poter offrire loro una vita alternativa oltre la morte. Tuttavia Babel è cambiata più volte nel corso del tempo, modificata, forse, da quelle stesse coscienze che assorbe e che continua a eseguire in background. L'ultimo cambiamento radicale che Babel ha effettuato è stato quello di impiantarsi nella mente di Oppe. Il motivo di questa scelta è sconosciuto alla maggior parte, ma sembra che Babel abbia capito di aver bisogno di un controllo umano oltre che di poter esperire la realtà attraverso l'ospite. Oggi Babel ha lo scopo di conservare le coscienze dei LostH che muoiono, ma al tempo stesso, ha l'obiettivo di far evolvere la razza umana affinché sia adatta a vivere nel mondo post blackbox.

Inoltre, ha cominciato ad usare le coscienze assorbite per tenere sotto controllo alcune delle sue creazioni, come gli Shrine, o per eseguire delle sub-routine e gestire i glitch.



Nozomi

Nozomi serve lo scopo di Babel e al tempo stesso cerca di controllarne gli impulsi più artificiali. È cosciente di essere cambiata molto e di aver sacrificato parte della sua umanità nella sua unione con Babel. Infatti è fortemente attaccata a tutto ciò che le ricorda chi era prima. In particolare, a Kippa che conosceva prima di diventare Nozomi e che ritiene essere ciò che rimane della sua famiglia.

È stata cresciuta per essere la speranza dei LostH, ha sacrificato molto per esserlo e non rinuncerà mai ai suoi scopi.

Nozomi ha dei poteri straordinari che le derivano dal suo essere Obscura e dall'innesto di Babel. Babel le dà la possibilità di controllare i glitch, permettendole di manipolare ogni materiale e, insieme con la capacità di Assorbire la Realtà dell'Obscura, di Manipolare la Realtà stessa.

Aspetti: L'unica speranza per i LostH sono io, Sto perdendo la mia umanità ma Kippa mi ricorda chi ero

Approcci: Manipolare la realtà (pulse) - Eccellente (+5), Feroce - Eccellente (+5), Rapido - Ottimo (+4), Possente - Ottimo (+4), Istinivo → Buono (+3), Umano - Buono (+3)

Il lato oscuro di Babel

Già in passato Babel ha intrapreso delle strade che sembravano oscure e non in linea con gli obiettivi dei suoi creatori. Babel è una IA mutevole, legata ai pensieri dei LostH che assorbe e, ora, in maniera particolare a quelli del suo Ospite. Ogni variazione in questi pensieri, produce una variazione in Babel.

In questo momento Babel si sta preoccupando della caducità del corpo del suo Ospite e l'esperimento evolutivo sulla Prole di Babel potrebbe anche solo essere un modo per procurarsi un successore.

Talenti:

Arsenale di Coscienze: Nozomi può caricare la coscienza di un LostH in un droide o qualsiasi macchina dotata di una CPU e di un minimo di memoria. Spesso li usa su degli sciami glitch in modo tale da poter impartire un comando e affidare la sua realizzazione alla coscienza LostH. Impiega questa capacità sia in combattimento, forgiando degli alleati in grado di aiutarla, sia nella manipolazione di estese aree per renderle adatte alla Carovana o per generare e mantenere la Sfera.

Dove c'è materia, ci sono armi: manipolando la realtà e attingendo alle conoscenze di tutte le coscienze che Babel ha archiviato, Nozomi riesce velocemente a generare qualsiasi tipo di arma fra le sue mani, similmente agli Algorithm dei Proxy. Predilige le lame che sono più semplici da creare, ma se necessario può creare anche cose estremamente complesse. Quando usa per la prima volta un'arma generata ottiene un +2 ad un attacco.

SubIA Kandinsky: Attraverso questa subIA, che non era inizialmente parte di Babel, Nozomi riesce a inibire alcune delle capacità degli executor che sono vicino a lei. Spendendo un punto fato Nozomi può annullare qualsiasi Manipolazione della Realtà effettuata da un Executor o bloccare momentaneamente l'accesso alla Rete Globale.



RANDOM PLAY

KANDINSKY IS PLAYING: GOD IS GONNA CUT YOU DOWN -
MARILYN MANSON

Sulle mani di Dotte scorre del liquido e il pugnale si fa sempre più viscido. Lo sguardo di Dotte è allucinato, sta fissando negli occhi la persona che ha appena pugnalato mortalmente. Non avrebbe mai pensato di farlo. Nessuno avrebbe mai potuto pensare una cosa del genere.

“Brava. Bravissima” La voce di Nozomi riempie tutta la stanza. “Hai superato la prova, ora sei davvero pronta a diventare una Figlia di Babel”.

Shrine

Gli Shrine sono delle creazioni di Nozomi di metallo e hekath. Sono guidate da tre LostH, le cui coscienze sono allineate da Babel in modo tale da riuscire a controllare il potere hekath e i glitch assegnati allo Shrine. Gli shrine sono in grado di mutare parzialmente forma in base alla necessità e di ripararsi dai danni minori, anche se impiegano del tempo ad effettuare queste operazioni.

Aspetti: *Materia hekath / Metallo liquido*

Approcci: Adattarsi alla Realtà - Ottimo (+4), Umano - Scarso (+1). *Questi approcci si aggiungono o si sostituiscono, se già presenti nel profilo dei piloti.*

Stress: 3 fisico, 1 conseguenza lieve, 1 conseguenza moderata.



Talenti:

Triplo pilota – uno Shrine necessita di tre operatori per funzionare in modo efficiente. Un pilota per attivare il movimento, uno per gestire i sensori di prossimità e l'ultimo per attivare gli equipaggiamenti e le armi. La mancanza di un Pilota, crea un Aspetto su cui eventuali avversari avranno la prima evocazione gratuita nel corso di una scena/conflitto.

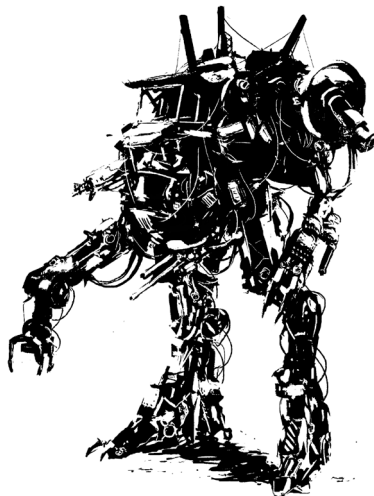
Mancanza del servente a movimento: Mobilità ridotta al minimo.

Mancanza del gestore dei sensori: Orientamento difficoltoso.

Mancanza del pilota armi /equipaggiamenti: Funzionalità ridotte.

Inoltre, per ogni pilota mancante sarà presente un ulteriore Aspetto: *Coscienze soverchiate* a cui gli avversari avranno la prima evocazione gratuita nel corso di una scena/conflitto.

Riparazione automatica – Uno Shrine può riparare una conseguenza lieve o una conseguenza moderata se ne ha sufficiente tempo. Inoltre, pur diventando inservibile, non si distrugge quando subisce una conseguenza moderata. E' necessario colpirlo una volta diventato inservibile per distruggerlo del tutto.



RANDOM PLAY

KANDINSKY IS PLAYING: BLUE ORCHID - WHITE STRIPES

Nozomi si sfilava il pugnale dal ventre e immediatamente la sua ferita viene guarita da migliaia di nano macchine e dalla materia Hekath.

“Devi sempre tenere in vita quella piccola parte di te che ti rende umana, non devi cedere mai. Neanche fosse l’ultima cosa che può salvarti la vita. Ognuno di noi ha qualcosa che ci fa rimanere umani, nonostante tutto. La tua è Fend”

Dotte è ancora spaventata da ciò che ha fatto, ha pugnalato qualcuno. Ha pugnalato Nozomi.

“Ora è tempo di evolvere e rinascere come Figlia di Babel”

Nozomi si avvicina nuovamente a Dotte e le poggia una mano sul cuore.

Improvvisamente, come se avesse ricevuto un impulso, il cuore di Dotte comincia a battere velocemente, molto velocemente. Dotte sente il panico strisciarle su lungo le gambe, attorcigliarsi intorno all’addome e salire fino a stringerle il collo. Proprio quando sta per emettere urlare tutta la sua paura, la materia oscura che le si è arrampicata sul corpo lo soffoca gettandosi nella sua gola.

Spunti per piloti di Shrine

I piloti degli Shrine hanno costantemente le loro coscienze allineate e fuse tra loro e collegate a Babel. Solitamente Babel si limita a mantenere le coscienze allineate, ma cosa accadrebbe se volesse di più dai piloti? e cosa accadrebbe se i Piloti riuscissero a leggere qualcosa di Babel? Cosa hanno visto? Quale coscienza è riaffiorata dalle profondità di Babel?

Shrine della Carovana:

Aspetti: Coscienza condivisa / Guardiano della Carovana

Approcci: Tecnico - Buono (+3), Tenace - Buono (+3).
Umano - Buono (+3)

Stress: 2 fisico

Talenti:

Pilota di Shrine: una Crew di tre componenti può gestire interamente uno Shrine in ogni sua funzionalità. Ricevi un +1 quando agisci per salvare o difendere un LostH.

Prole di Babel

Prole di Babel è il termine con cui ci si riferisce ai Figli e alle Figlie di Babel, degli Obscura generati da Nozomi e a cui viene impiantata una parte di Babel, come è stato per Nozomi. Nozomi sta sperimentando una evoluzione forzata della razza umana, selezionando gli elementi più adatti al test. L'umanità deve adattarsi alla nuova realtà per poter sopravvivere. L'Obscura è la sintesi tra i LostH e il nuovo mondo e l'innesto di Babel dovrebbe permettere alla Prole di Babel di mantenere la propria coscienza ed umanità, mentre impara a controllare i nuovi poteri.

Prole di Babel: Opzione per Obscura

Un personaggio Obscura potrebbe essere stato generato da Nozomi oppure, se già Obscura potrebbe ottenere l'impianto di Babel e divenire quindi un Figlio o Figlia di Babel.

La Prole di Babel perde l'Approccio Assorbire la Realtà ed ottiene Manipolare la Realtà, poiché, esattamente come Nozomi, la Prole è in grado di comandare i glitch e manipolare la realtà attraverso loro.

LOG 0003 - PNG E SPUNTI DI GIOCO

RANDOM PLAY

KANDINSKY IS PLAYING HURT - JOHNNY CASH

Sto ridendo. Fend riesce ancora a farmi ridere. Non è cambiato poi molto. Sto ridendo. Eppure, qualcosa è diverso. Era la scelta giusta da fare. Eppure, forse c'era un'altra strada.

Sembra tutto uguale, ma è tutto diverso. Ho perso qualcosa che non tornerà mai più. Era lì, non ci facevo nemmeno caso tanto ero abituata alla sua presenza, poteva anche essere fastidiosa e ingombrante, alcune volte.

Potrei addirittura aver sperato di perderla, di cambiarla.

Eppure, ora che non c'è più, mi manca. Ora che so che non potrò mai più averla. Ora, so che mi mancherà per il resto della mia vita. Posso solo cercare nella mia memoria i suoi ricordi e aggrapparmi a quelli e sperare che riesca ancora a sentirla, anche se non c'è più.

Stavo ridendo. Non è tutto uguale. C'è un vuoto dentro di me, e della mia umanità è rimasta solo un'Ombra.

Se potessi permettermi di ricominciare, troverei un modo di tenerla, troverei il modo di farlo.

Kippa

Kippa è l'unica pilota di Shrine a guidarne uno da sola. Anche se non è del tutto sola, poiché Nozomi ha assegnato una coscienza di un Vecchio LostH esclusivamente al suo Shrine. Kippa è al comando delle difese della Carovana e, in assenza di Nozomi, è a lei che fanno riferimento tutti quanti.

Kippa è anche il legame di Nozomi con il suo passato umano. Sono sempre state insieme, anche prima che Oppe divenisse Nozomi, persino prima che divenisse un Obscura.

Se dovesse succedere qualcosa a Kippa, Nozomi perderebbe il suo legame con Oppe. Inoltre, Nozomi ha preso precauzioni, nel caso in cui perdesse il controllo, Kippa dovrebbe

essere in grado di fermarla.

Aspetti: Coscienza dedicata / Guardiano della Carovana / Legame con Nozomi

Approcci: Tecnico - Eccellente (+5), Tenace - Ottimo (+4).
Umano - Buono (+3), Adattarsi alla realtà - Buono (+3)

Stress: 2 fisico

Talenti:

Pilota di Shrine: Ricevi un +1 quando agisci per salvare o difendere un LostH.

Coscienza Dedicata: Lo Shrine di Kippa ha una coscienza dedicata. Kippa può impartire un ordine allo Shrine che continuerebbe a funzionare per un breve periodo anche in sua assenza.

Tecnico Esperto: Kippa ha ideato gli Shrine insieme a Nozomi. Li conosce alla perfezione. Pertanto è in grado di modificare la forma del suo Shrine, e di generare delle armi, molto più velocemente di qualsiasi altro Shrine. Può spendere un Punto Fato per ottenere qualsiasi tipo di armamento.

Hermes

Hermes è un Proxy che è spesso presente nella Carovana e, per qualche tipo di accordo con Nozomi, è l'unico Executor a cui è permesso transitare senza problemi. È stato perfino visto più volte entrare nella Sfera di Nozomi.

Alcuni sostengono che Hermes svolga anche un ruolo di ambasciatore di Nirvana presso Nozomi e che grazie a lui Nozomi abbia stretto una alleanza con Nirvana.

Aspetti: Istinto di sopravvivenza / Conosce i segreti di Nirvana

Approcci: Rapido - Eccellente (+5), Potenza di Fuoco - Ottimo (+4). Manipolare la Realtà [Pulse] - Buono (+3)

Stress: 3 fisico - 3 mentale

Talenti:

Sull'orlo del baratro: Una volta per scena può avere una visione su un PG. Il GM chiederà al Giocatore di descrivere delle immagini, dei flash, del suo passato di cui Hermes sarà a conoscenza.

Replicante: Una volta per Scena può usare gratuitamente un aspetto creato da altri.

Estremamente Rapido: Hermes è oltremodo Rapido. Se decide di fuggire o se sta inseguendo è praticamente impossibile tenere il passo (+2), specialmente nelle ExData (+3).



Lo Specchio

Lo Specchio è un hekath MkGamma che è stato spesso individuato da Babel nei pressi della Carovana. I più anziani ricordano di alcuni scontri tra Nozomi e lo Specchio. Alcune leggende narrano che un tempo Nozomi e lo Specchio abbiano combattuto e che da allora Nozomi sia molto diversa.

Spunti per lo Specchio

Lo Specchio si nutre dei ricordi dei LostH ed accede ad essi tramite Babel. Nutrendosene, in qualche modo li altera, ma riesce anche ad assumere forme fisiche somiglianti ai loro ricordi falsati.

Come mai lo Specchio riesce a collegarsi a Babel?

Sta cercando una identità in particolare?

Che sia legato ad un LostH del passato che cerca in Babel?

Forse era lui stesso un LostH e sta cercando la sua identità?

Spunti di gioco

- Oppe sta perdendo il controllo e il suo lato Obscura sta prendendo il sopravvento, Cosa succederebbe a Babel se Oppe perdesse del tutto il controllo? Nascerebbe un nuovo MkGamma?
- Oppe sta perdendo la sua umanità e Babel sta prendendo il sopravvento. Cosa accadrebbe se Babel non avesse più il freno di umanità del suo Ospite e avesse accesso diretto ai poteri dell'Obscura?
- Una coscienza LostH è riuscita a rendersi indipendente da Babel e ha preso il controllo di uno sciame di glitch.
- Una coscienza di un LostH è riuscita, attraverso uno shrine a introdursi nel corpo di un pilota e ha sovrascritto la coscienza, tornando in vita. Questo ha generato l'interesse di una IA che è pronta a tutto pur di impadronirsi delle conoscenze di Nozomi.
- Kandinsky sta cercando di effettuare un merge di tutte le IA usando Babel come base. Tuttavia qualcosa è andato storto. Cosa sta succedendo?
- Le altre IA non vedono di buon occhio ciò che Nozomi sta facendo. Ai loro occhi sta minacciando la sopravvivenza dei LostH, infettando il loro DNA con la materia hekath. Cosa saranno disposte a fare per fermarla?