

## **PARTE 1/3–APPENDICE SUI PG (YUMI,NADIR,LANTHIS) PER I MASTER**

### **Yumi**

#### **(quello che il giocatore NON sa all'inizio)**

I veri genitori di Yumi sono la fata dei sogni, XXX e un clone, risvegliatosi su un'isola piccolissima nella parte più esterna della fascia di Karadas. La madre è legata all'isola e non può andarsene, può solo comunicare inviando sogni. Il clone capisce che non riuscirà a lasciare l'isola o cmq a raggiungere un posto abitato in 30 giorni, quindi accetta il suo destino ma lo spirito di sopravvivenza lo spinge verso questa creatura fatata che vive nell'isola. La fata dal canto suo trova qualcosa di particolare nel clone, da qui la loro unione effimera e i pochi giorni assieme. Dall'unione scaturisce un concepimento. La fata si accorge subito del suo errore, lei è immortale, ma come potrà sopravvivere la bambina appena nata sola su un'isola? No, il suo destino non è con lei, ma è in mezzo agli uomini. Quindi invia un sogno a un giovane druido messaggero che volava in sella a un roc ai margini della fascia di Karadas (Alaryk), attirandolo verso l'isola. Alaryk, mettendo a repentaglio la sua vita, riesce a raggiungere l'isolotto, trova la bambina (non vede né la capsula del clone né la fata, ma solo il cadavere di un uomo, stranamente avvizzito) e la porta sull'isola dei druidi; rivelerà il segreto dell'origine di Yumi solo al capo dei druidi, Solstice. Per tutti gli altri Yumi è una trovatella abbandonata sull'isola dei druidi.

Nota: la gestazione di Yumi è stata di 20 giorni, giusto in tempo per permettere al clone di veder nascere la propria figlia.

### **Cosa sa Gaia**

Gaia non sa nulla di specifico del mondo precedente, se il giocatore la punzecchia darà risposte enigmatiche e confuse che tuttavia non lo manderanno fuori strada se ha avuto delle intuizioni giuste (sul vecchio mondo e su johnatan, o sul perché il sole si sta spegnendo). Cosa sa del mondo attuale?

### **Nadir**

Qualora non avesse molte motivazioni, non volesse proseguire alla volta di nogareth ricordargli sempre che lui ha bisogno di trovare un generatore per Solaris, e che forse restare con il gruppo andando a nogareth è la cosa migliore da fare per trovarlo.

### **Solaris**

E' un ologramma dalle fattezze e voce femminili (tipo ragazza di 25 anni), che ha un programma di simulazione di comportamento umano, è intelligente ed è in grado di compiere ragionamenti logici e calcoli complessi. E' soddisfatta del lavoro di riparazione effettuato su di lei da nadir e lo serve senza obiezioni. La classica intelligenza artificiale al servizio dell'uomo.

E' in grado di fare scan approfonditi di tutto ciò che è a bordo. Ha un radar che ha un raggio di 5 Km ed è in grado di calcolare la propria posizione su akarthia (di cui ha una mappa tridimensionale) e di calcolare rotte verso qualsiasi isola.

Riconosce Nadir come capitano e come sola persona che possa fornirgli ordini operativi; lo avvertirà di qualsiasi intrusione o manomissione da parte degli altri Pg.

#### **Cosa sa Solaris**

Il database di solaris è danneggiato al 95 % quindi sa pochissimo del mondo precedente, sa che è realmente esistito, che lui ne faceva parte e può dare delle descrizioni vaghe, ma nulla di specifico (NON sa del progetto GENESIS).

Del mondo attuale solaris sa tutto quello che gli ha detto nadir, ed è tutto memorizzato nel nuovo database.

Se Nadir porta a023 da solaris, non appena oltrepassa la soglia solaris effettua automaticamente uno scan del clone e memorizza i risultati. Se nadir lo chiede solaris riferirà che è una forma di vita

basata sul carbonio, specie umana con patrimonio genetico notevolmente modificato. Inoltre, A023 non è in grado di riparare il database, i settori del disco sono fisicamente e irreversibilmente danneggiati.

## **Lanthis**

E' stato modificato artificialmente da Kassim. Non conosce direttamente i segreti dell'antica civiltà: durante le missioni solo Zemosh veniva messo al corrente della reale funzione degli artefatti tecnologici che erano mandati a recuperare. Riguardo alla Solaris solo i capitani erano stati messi a conoscenza del fatto che le truppe stavano cercando un vascello tecnologico.

## **PARTE 2/3 – SENSITIVITA' AI RICORDI PSICHICI (PER A023)**

### **Appendice: Sensitività ai ricordi psichici.**

**Sala di comando della Solaris:** La prima sensazione percepita è eccitazione. Eccitazione e fatica. L'immagine ad essa collegata risale a qualche anno prima: vi sono uomini che lavorano, rimettendone in sesto la struttura. Nadir sorveglia la scena: è lui a provare eccitazione. Al suo fianco è presente Yathro, che impartisce gli ordini.

La seconda sensazione è stupore: l'immagine risale a qualche mese prima della precedente, rappresenta Nadir che si guarda intorno, sul suo volto è dipinta la sorpresa. La Solaris è in preda al disuso e all'abbandono.

Andando indietro nel tempo vi sono solo secoli e secoli di nulla e di abbandono.

**Tempio della Memoria, esterno:** Andando indietro con la memoria si percepisce un nulla inalterato, una staticità che procede per secoli e secoli, sino a giungere a circa 9 secoli fa.

La prima sensazione è speranza: una speranza forte ed incrollabile. L'immagine ad essa associata è il Tempio della Memoria, così come è stato visto dal palmare, che si stacca da terra e decolla verso l'alto.

La seconda sensazione è rispetto. L'immagine ad essa associata vede coinvolti decine e decine di uomini intenti a lavorare alla costruzione del palazzo, seguendo gli ordini di un uomo, di spalle, avvolto in vesti regali.

La terza sensazione è, anche questa volta, stupore. Ma uno stupore non diretto verso un unico oggetto, bensì generalizzato. L'immagine che Jonathan vede è il proprio, stesso volto.

**Laboratorio di Kassim:** Qui Jonathan sarà sommerso da un insieme violento di sensazioni: di fondo vi è sofferenza generalizzata, ed insieme ad essa è distinguibile una localizzata sete di potere. La prima immagine non è dissimile a quella che i pg vedono in questo momento, con le caviglie monitorizzate da cavi e quant'altro. Andando indietro nel tempo, Jonathan potrà riconoscere, tra le caviglie presenti, anche Lanthis.

Andando ancora indietro l'immagine rappresenterà Kassim intento ad allestire il laboratorio: la sensazione predominante sarà fretta.

**Isola tesoro:** agonia...sofferenza di molte persone a causa di stenti...uomini morti aggrappati ad oggetti vari...speranza di un uomo per il destino del proprio figlio...un volto solcato dalle rughe per la preoccupazione per il suo equipaggio...tristezza per un figlio che forse non rivedrà mai più...lo stesso uomo che con dedizione poggia dei suoi effetti personali all'interno dello scrigno...entusiasmo...tanti uomini attorno ad un immenso tesoro...solievo per essere sopravvissuti allo schianto del vascello...paura, terrore, al momento dello schianto.

**Isola fata dei sogni:** felicità e responsabilità...una bimba in fasce che viene stretta al petto di un uomo vestito di bianco, accanto, un enorme volatile sellato...sorpresa misto ad entusiasmo...un forte battito d'ali. L'uomo vestito di bianco plana con il suo uccello verso l'isola...speranza e felicità...un uomo dall'aspetto albino stringe con fervente passione una bambina appena nata...curiosità e stupore...l'uomo albino di fronte ad una bellissima donna aggraziata e sinuosa con ali da fata alle sue spalle...disperazione...un guscio adamantino aperto e l'uomo albino solo, su di un'isola sperduta.

### **PARTE 3/3 – DISTANZA TRA LE ISOLE DI AKARTHIA**

Da Harbor (dove viene trovato Lanthis) a Karsyl: 5 giorni di navigazione

Da Karsyl (isola dei ribelli) a Ylania (dove viene trovato il clone): 2 giorni (lo stesso per il ritorno)

Da Karsyl ad Ascalorn (isola segreta dei pirati): 1 giorno

Ascalorn impiega 2 giorni a spostarsi attraverso la frontiera

Tentare di forzare la frontiera fa perdere 1 giorno di viaggio + 1 giorno per ritornare a Ascalorn per le riparazioni (che durano 3 giorni. L'isola si sposta nel frattempo).

Da Ascalorn (oltre la frontiera) a Nogareth: 3 giorni di navigazione.

Da Ascalorn (oltre la frontiera) allo scoglio di Dubhe (tempio della memoria): 2 giorni

Dallo scoglio di Dubhe a Nogareth: 1 giorno

Da Nogareth all'isola Bianca: 6 giorni di navigazione.

Dall'isola Bianca al confine con la Fascia di Karadas: 8 giorni

Da Nogareth al confine con la Fascia di Karadas: 6 giorni

Dal confine con la Fascia di Karadas al Maelstorm: 1 giorno

Dal Maelstorm all'isola del tesoro: 1 giorno.

Dall'isola del tesoro all'Isola delle radici dimenticate: 1 giorno

Dall'isola delle radici dimenticate al nucleo: 1 giorno