**Quel che rimane di ciò che eravamo**

**Giacomo Vicenzi**

**Quel che rimane di ciò che eravamo**

**di**

**Giacomo Vicenzi**

**Game Chef 2018**

**In copertina**

*“Black Rain”* di Ray Otus (per gentile concessione)

**

Attenzione

Questo gioco è ahimè incompleto e pertanto allo stato attuale risulta non giocabile o parzialmente giocabile.

Tutti i punti in cui non sono arrivato a completare le regole sono indicati (ad. Es.TBD = “To Be Defined”).

L’intento era comunque di consegnarlo e partecipare al contest in quanto penso che l’idea di base e il tempo impiegato per stilarla valgano la pena di essere lette.

Grazie della fiducia!

*L’Oblio ha cancellato tutto. Abbiamo perso tutto quello che sapevamo di essere e ora sappiamo solo ciò che siamo. È rimasto molto poco di ciò che eravamo all’origine: qualche reliquia perlopiù. Conosciamo l’ultimo passo fatto, ma non il viaggio completo. Sappiamo che non siamo nati qui, che siamo fuggiti da dov’eravamo per qualche motivo. Oggi, vogliamo scoprire il perché.*

L’Umanità che Eravamo è un gioco da 2 a 5 giocatori di riscoperta del passato dell’umanità di un futuro (non troppo) distante, partendo dall’ esplorazione di colonie su mondi ormai dimenticati.

# PER COMINCIARE

Per iniziare a giocare, avrete bisogno di 2, 3, 4 o 5 giocatori, una copia della Ruota, della scheda del Vello, delle schede degli Astronauti e della Argos, delle Entità (da ritagliare lungo le linee tratteggiate e mescolare coperte). Procuratevi inoltre dei foglietti, matite, gomme, due dadi a sei facce e un sacchetto di segnalini.

# LA MISSIONE

Il vostro compito è quello di scoprire il passato dell’umanità, esplorando le colonie dove essa ha messo piede, nel tentativo di raggiungere Gea, il pianeta natale.

Visiterete 7 pianeti, uno di seguito all’altro finché non giungerete (se ce la farete) al pianeta natale dell’umanità.

# LA “ARGOS” E IL SUO EQUIPAGGIO

La vostra nave si chiama *Argos*. Si tratta di una delle navi spaziali migliori mai inventate dotata di un motore a velocità superfotonica che vi permetterà di saltare da un pianeta all’altro velocemente.

Il vostro equipaggio è composto esattamente da 5 persone, ognuna delle quali apporta un contributo essenziale per la spedizione. Sarà necessario che tutti i personaggi vengano giocati, ma data la loro semplicità non è necessario che siano interpretati da persone diverse. Sentitevi liberi di giocare più personaggi contemporaneamente, ovviamente se siete in meno giocatori.

Ognuno dei personaggi agirà secondo il proprio ruolo, ma per tutto il resto siete liberi di interpretarli a vostro piacimento. Sappiate invece che giocare un personaggio sbloccherà degli ambiti narrativi a ciascun giocatore: sarete competenti per ciascuno di essi e avrete l’ultima parola sugli stessi. Confrontatevi comunque con tutti gli altri in modo da creare una narrazione il più armonica e piacevole possibile al gruppo. Segue la lista dei personaggi: date loro un nome e descriveteli brevemente. Siate liberi di essere il più eterogenei possibili.

## Il Capitano

Il tuo ambito è la *diplomazia.*

Sei responsabile per *la guida del gruppo e della nave*. Tutte le scelte fatte sono colpa e responsabilità tua e hai l’ultima parola. Sei il più alto in grado del gruppo e quello sicuramente con più esperienza. Sei anche l’unico in grado di manovrare un mezzo aerospaziale.

Ha il veto sui *rapporti con altri esseri senzienti*.

## Il Soldato

Il tuo ambito è il *pericolo*.

Sei responsabile per la difesa del gruppo da minacce di qualsiasi tipo, specialmente per quelle che possono essere fermate a suon di proiettili, esplosioni e pugni.

Ha il veto su *qualsiasi cosa che sia minacciosa per il gruppo*.

## L’ Ingegnere

Il tuo ambito è la *tecnologia*.

Sei responsabile per il corretto funzionamento della Argos e del Vello, e sei il massimo esperto di ritrovati tecnologici e di come farli funzionare. Se ha gli ingranaggi, sai come accenderlo e spegnerlo.

Ha il veto su *qualsiasi forma di tecnologia*.

## Il Medico

Il tuo ambito è la *salute*.

Sei responsabile del buon stato fisico e psicologico dei tuoi colleghi e di te stesso: ti curi non solo della loro alimentazione e dei loro parametri vitali, ma anche di curarli in caso si feriscano.

Ha il veto su *ferite, malattie e natura del corpo umano*.

## Il Biologo

Il tuo ambito è la *natura*.

Sei responsabile della comprensione di tutto ciò che è vivo ma non è umano. Sei un esperto di botanica, zoologia

Ha il veto su *aspetto e comportamenti di animali e piante*.

## AMBITO

Quando decidete di affrontare un entità, ciascuno dei giocatori avanza un segnalino in base al proprio PG rispettivamente su diplomazia, pericolo, tecnologia, salute, ambiente. Questi sono gli ambiti. Solo il giocatore che controlla il personaggio/i personaggi con determinati ambiti può fare questa azione.

# LE RISORSE

Per sopravvivere avrete bisogno di alcune risorse, le quali stiperete nella vostra nave durante il gioco, e che porterete con voi quando necessario. Le risorse sono: *acqua, cibo* e *ossigeno*. Per poter vivere consumerete un’unità di ciascuna di queste al giorno. Prima di partire, vi vengono assegnate 20 unità di ciascuna risorsa, e partirete dal massimo numero di carburante disponibile sulla griglia.

# IL TEMPO

Ogni giornata dura 3 azioni, che ciascuno dei personaggi può spendere liberamente. Finite le 3 azioni giornaliere, siete obbligati a consumare 1 ossigeno, 1 cibo e 1 acqua a testa. Potete svolgere diverse azioni durante la giornata, e potete anche interagire con l’entità in più manche, però se qualcosa costa più di un’azione dovete per forza riuscire a fare quella cosa nella giornata stessa (ovvero, se ottenere una risorsa costa 2 azioni, non potete spendere l’ultimo punto azione della giornata, quindi spendere il primo di quella successiva).

# IL NUOVO PIANETA

L’umanità lascia sempre un’impronta, grande o piccola che sia, ovunque mette piede. Sulla Luna abbiamo piantato una bandiera, sulla terra abbiamo costruito le Piramidi, il Colosseo, e molto ancora, su Marte abbiamo spedito un veicolo esplorativo robotizzato. In un futuro dove i viaggi extraplanetari sono possibili, cosa abbiamo lasciato dietro di noi?

Prendete una scheda del pianeta ancora non compilata, quindi segnate i punti che seguono.

Scegliete due biomi dalla seguente lista:

* Desertico
* Ghiacciato
* Tropicale
* Roccioso
* Temperato
* Vulcanico

O qualsiasi altro bioma che vi viene in mente.

Definite una risorsa principale, una secondaria e una terziaria tra acqua, ossigeno e cibo. Per fare questo, mescolate e pescate/rivelate i bigliettini risorsa scritti in precedenza in modo che le risorse siano definite casualmente. Segnate 1, 2 o 3 sotto ciascuna casella in base a che quella risorsa sia principale (1) secondaria (2) o terziaria (3). Ciò significa, che per ottenere 2 unità di quella risorsa dovrete spendere tanti punti azione quanti quelli segnati. Ovviamente, consumerete comunque la vostra razione giornaliera raccogliendo risorse.

Scegliete quindi una difficoltà:

* Atterraggio brusco -> 1 ferita a tutti
* Avaria -> spendi 1 ricambio e 1 azione (o 3 azioni se non c’è l’ingegnere), altrimenti non puoi decollare di nuovo
* Falla nello scafo -> perdete 5 di carburante
* In ostaggio -> siete in ostaggio di una della prima entità e dovete affrontarla tutti assieme obbligatoriamente.
* Manutenzione regolare -> spendi 1 ricambio e 1 azione (o 3 azioni se non c’è l’ingegnere) o il Vello è fuori uso fino al prossimo pianeta
* Condizioni estreme -> il pericolo aumenta di 2 subito (o di 3 se non c’è il soldato)
* Furto -> perdete 5 di ogni risorsa

La difficoltà va barrata e non va più utilizzata per il resto della partita. Descrivetela brevemente prima di atterrare.

Atterrati sul pianeta, siete liberi di svolgere le seguenti azioni:

* scoprire tracce di umanità
* ottenere risorse

## SCOPRIRE TRACCE DI UMANITÀ

Questa è la parte più importante del gioco, la quale vi guiderà attraverso l’esplorazione del mondo in cui vi trovate per scoprire i suoi segreti.

Pescate 3 carte Entità dal mazzo delle entità, quindi posizionatele sul tavolo. Prendetevi un attimo per osservarle, interpretarle a vostro piacimento. Non entrate troppo nel dettaglio, almeno non subito. Sappiate solo che le entità possono essere **individui**, **collettività**, **luoghi** o **eventi persistenti** che si manifestano attorno a voi, sul pianeta che state esplorando. Affrontare individui o gruppi di individui significa parlarci, lottare o analizzarli da lontano alla ricerca di informazioni. I luoghi e gli eventi persistenti invece si affrontano passandoci attraverso illesi.

I passi per scoprire il passato della colonia sono quelli di conoscere (ed affrontare eventualmente) le entità così rivelate, associandole a tre concetti: ***Lachesis*** o “*quel che doveva essere”*, ***Clotho*** o “*quel che rimane”*, ***Atropos***o *“ciò che eravamo”*. Dovrete affrontarle in quell’ordine, quindi non è necessario assegnarle subito ai rispettivi concetti.

Ogni volta che le affrontate dovrete dapprima rispondere ad una domanda, e trascriverla sul diario di viaggio nell’apposito spazio del pianeta in cui vi trovate.

## LACHESIS

L’entità assegnata al concetto di “quel che doveva essere” o Lachesis è l’incarnazione del futuro che i coloni si immaginavano, ma non sono stati capaci di realizzare in maniera capillare e diffusa. Lachesis è, per così dire, l’incarnazione di un sogno abbandonato e realizzato solo in rari casi o non completamente.

Quando affrontate Lachesis sulla ruota degli Eventi, rispondete alle seguenti domande e definite i seguenti punti:

* **Diplomazia** perché Lachesis non ha più o non ha mai avuto bisogno dell’uomo?
* **Pericolo**per quale motivo Lachesis è o è diventata un’arma tanto potente?
* **Tecnologia** che cosa fa funzionare Lachesis e perché è tanto complesso e perfetto?
* **Salute** come migliorava Lachesis la vita dei coloni passati?
* **Ambiente** come hanno fatto i coloni ad imbrigliare le forze o le regole della natura con Lachesis?

## CLOTHO

L’entità assegnata al concetto di “ciò che rimane” o Clotho è semplicemente i rimasugli, qui e ora, della colonia. È la realtà, nuda e cruda, le rovine di un mondo passato che si sono opportunamente mescolate all’ambiente che le circonda o sono state divorare dal tempo e dalla natura.

* **Diplomazia** che scelte hanno portato Clotho a cambiare sé stesso dopo l’abbandono degli umani?
* **Pericolo** Quale pericolo incombente sta portando la presenza di Clotho per il pianeta?
* **Tecnologia** Cosa rimane di funzionante di Clotho e cosa non funziona più?
* **Salute** Perché entrare in contatto con Clotho nuoce alla salute degli umani?
* **Ambiente** Come è sopravvissuto Clotho all’ambiente che lo circonda? Come è entrato in simbiosi con lo stesso?

## ATROPOS

L’entità assegnata al concetto di “quel che eravamo” o Atropos è, infine, i rimasugli della colonia precedente (o di qualcosa di ancora più antico) che i coloni hanno portato con sé, custodito gelosamente in ricordo della gloria passata e che mai più si ripeterà.

* **Diplomazia** quale convinzione spinge Atropos ad ignorare il passare del tempo?
* **Pericolo** per quale motivo Atropos è estremamente pericoloso da maneggiare?
* **Tecnologia** perché Atropos è un cardine della conoscenza umana?
* **Salute** in che modo Atropos ha garantito la salvezza degli uomini su questa colonia o su quelle passate?
* **Ambiente** quanto è andato perduto di Atropos a causa del mondo che lo circonda?

# LA RUOTA

Una volta scelto di scoprire un’entità, posizionatela al centro della ruota. In base a come pensate di aver interpretato l’entità, assegnatele un ambito, ovvero mettete un segnalino sulla casella con la rispettiva dicitura/simbolo. Solo il giocatore di un astronauta può assegnare il segnalino dell’ambito di quell’astronauta. In sostanza, se:

* ritenete che l’entità sia *senziente* in qualche modo e possa comprendere almeno un linguaggio comune, chi gioca il Capitano può spostare il suo segnalino competenza dalla sua scheda alla casella *diplomazia* della Ruota.
* ritenete che l’entità sia *esplicitamente* *pericolosa* e che possa arrecare dei *problemi*, chi gioca il Soldato può spostare il suo segnalino ambito dalla sua scheda alla casella *pericolo* della ruota.
* ritenete che l’entità sia parzialmente o totalmente *artificiale*, o faccia uso/sia composta di *strumenti* *tecnologici* o *macchinari* di qualsiasi tipo, chi gioca l’Ingegnere può spostare il suo segnalino ambito dalla sua scheda alla casella *tecnologia* della Ruota.
* ritenete che l’entità possa arrecare *danno diretto* ai membri della nave, chi gioca il Medico può spostare il suo segnalino ambito dalla sua scheda alla casella *salute* della ruota.
* ritenete che l’entità sia *selvaggia* e/o che interagisca attivamente con la *natura* e *l’ambiente* che la circonda, chi gioca il Biologo può spostare il suo segnalino ambito dalla sua scheda alla casella *natura* della ruota.

Fatto questo avrete un’idea più specifica dell’entità. Entrate nei dettagli quel che basta.

## SCONTRARSI/SUPERARE L’ENTITA’

Tirate e sommate due dadi, quindi aggiungete (se presenti) il numero di segnalini entità su di essa alla somma così ottenuta: questa è la forza dell’entità.

Decidete quali astronauti partecipano alla scena (deve essercene almeno uno), quindi a turno interagite con l’entità come meglio credete, con l’obiettivo di scoprire di più sulla stessa, sapendo che:

* interagire con l’entità costa un’azione e abbassa di 1 punto la forza dell’entità.
* Se l’astronauta interagisce secondo il suo ambito, la forza diminuisce invece di 2 punti.

Quando tutti avete fatto un’azione, tocca agire all’entità. Essa risponderà come più opportuno. Il pericolo aumenterà di 1 punto e se è già arrivato a 5 l’entità vi infliggerà un danno ciascuno.

## SCONFIGGERE L’ENTITA’

Quando l’entità raggiunge 0 punti, è sconfitta. Rispondete ad almeno una delle domande dell’ambito assegnato all’entità in base al suo tipo, quindi scartate la carta entità e proseguite il gioco. Ricordatevi che per proseguire nel gioco vanno affrontate TUTTE le entità nell’ordine corretto (Lachesis->Clotho->Atropos), ma che potete assegnare ai tre diversi tipi una qualsiasi delle carte entità rivelate.

Ricordatevi che se non avete più azioni giornaliere disponibili per il vostro astronauta, allora deve abbandonare la scena e non può più scontrarsi con l’entità finché non è finito l’incontro. Se in questo modo nessuno sconfigge l’entità, allora rimuovete la carta entità dalla ruota e rimettetela accanto alle altre con un segnalino sopra. Dovrete affrontarla ancora, più tardi.

## PERICOLO, DANNO, FERITE E MORTE

Ogni volta che atterrate su un pianeta, il livello di pericolo è 0, a meno che non ci siano certi svantaggi. Ciò significa che la situazione è tranquilla, e potete guardarvi intorno senza troppi intoppi. Tuttavia la vostra presenza non è inosservata, e volenti o nolenti non siete i benvenuti. Ogni giorno di permanenza non passato ad affrontare le entità aumenta il pericolo di 1 punto.

Se il pericolo è a 5 inoltre, ogni giorno di permanenza sul pianeta senza affrontare un’entità procura 1 danno ad uno di voi (scegliete liberamente chi).

Se subite un danno segnate subito una ferita. Se siete già feriti segnatene una grave, se siete già gravi, il vostro personaggio è morto. Non potrete più usarlo, né assegnare il suo punto ambito durante le scene. Descrivete la scena con il dovuto pathos e date un ultimo addio al compagno caduto se lo ritenete opportuno.

# OTTENERE RISORSE

C’è solo un modo per ottenere le risorse: rimanere sul pianeta a raccoglierle. Non tutti i pianeti però offrono le stesse risorse.

Quando raccogliete risorse, semplicemente non è necessario che descriviate come lo fate. Aumentate le caselle sulle rispettive griglie sulla scheda della Argos di un’unità per ogni risorsa raccolta, seguendo i costi come definiti in precedenza.

# IL VELLO

Ciò di cui siete vestiti, la vostra tuta tecnologicamente avanzata, è sufficiente a proteggervi da intemperie, assenza di ossigeno o presenza di gas nocivi, radiazioni cosmiche, annegamento e cadute leggere. Tuttavia, spesso questo non è sufficiente: la galassia è ricca di pericoli, soprattutto se i mondi che frequenterete sono stati o sono facilmente abitabili (e per questo scelti dai vostri avi). Ciascuno di voi potrà a turno usufruire quindi del Vello, un esoscheletro aggiuntivo che vi permetterà non solo di essere più resistenti, ma anche di venire curati subito in caso di ferite, resistere a condizioni veramente estreme, ecc. Tutte le regole che riguardano il Vello le trovate sulla rispettiva scheda.

# DECOLLARE PER UN ALTRO PIANETA e CARBURANTE

Avete ottenuto delle rispose ad ogni incontro, sufficienti a documentare la vita di questo pianeta, com’era, come doveva essere e com’è ora. Potete lasciare il pianeta attuale per decollare e partire verso quello successivo. Stivate il necessario sulla nave e lasciatevi alle spalle quello che avete vissuto qui, in questo posto ormai abbandonato, portando con voi solo l’esperienza.

Come avrete notato, la Argos può contenere un numero limitato di materiali, i quali, considerando la loro massa complessiva, influiscono più o meno sul peso della nave. Questo sarà particolarmente rilevante per il decollo della stessa: a maggior peso corrisponde maggior consumo di propellente per raggiungere la velocità di fuga. Per ogni riga di risorsa stivato, perdete un punto carburante ad ogni decollo (come indicato dai “-1” sulle righe delle varie tabelle). Anche se la riga è incompleta, consumerete il valore indicato nella riga più bassa che contiene almeno un’unità di risorsa.

Ricordate che ogni cosa di rilevante sulla nave ha un peso, pure voi, e se sforate troppo potreste non tornare indietro, o non arrivare nemmeno alla meta.

# FINALE

Ci sono tre finali possibili:

1. il carburante termina prima della fine del viaggio;
2. arrivate a Gea, ma il carburante è insufficiente per tornare;
3. arrivate a Gea e il carburante è sufficiente per tornare.

Finali TBD, ma si spiegano da soli già così…

# USO DEGLI INGREDIENTI

**Pesare**

Il peso degli oggetti sulla nave determina sia quanto costa in termini di carburante decollare dal pianeta che quanto spazio libero è presente sull nave

**Marcia**

sInonimo di "percoso a tappe", che è proprio quello che fanno i nostri astronauti

**Smussato**

Sinceramente è l’unico ingrediente che non sono riuscito ad incorporare nel gioco.

**Vello**

Il Vello è uno strumento di protezione utilizzato dagli astronauti per sopravvivere a climi e situazioni estreme.

Una volta ogni turno possono anche attivare degli effetti di cura/invulnerabilità su di sé.

# RINGRAZIAMENTI

A Stefania che mi ha sopportato (per l’ennesima volta) e mi è stata vicina nei momenti di crisi durante la stesura del manuale.

A tutti gli amici di GDRUnplugged che mi hanno tenuto compagnia in questi giorni.

A mio fratello, che mi ha seguito per qualche ora nei miei discorsi sullo sviluppo del gioco.

A Ray Otus e la sua stupenda illustrazione di copertina.

# FONTI DI ISPIRAZIONE

Interstellar (2014, C. Nolan), No Man’s Sky (2016, Hello Games), gli Argonauti e il Vello D’oro (mitologia greca), Universal Migrator pt. I & II (2000, Ayreon), le immagini da cui sono stati tratti gli ingredienti del Game Chef 2013 (<https://game-icons.net/>), Dixit (2008, Jean-Louis Roubira).

# APPENDICE 1 – LA RUOTA

Posiziona l’entità qui

# APPENDICE 2 – IL VELLO

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Chi indossa il vello può assegnare le ferite destinate a se al Vello stesso.  Non si può indossare il vello per più di un giorno di fila.  Se il vello viene distrutto, potete abbandonarlo (non avete gli stur   |  |  |  | | --- | --- | --- | | FERITO | GRAVE | MORTO | |

# APPENDICE 3 – SCHEDE DEGLI ASTRONAUTI

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| IL CAPITANO  Speciale: puoi regalare un punto azione al giorno a un altro astronauta   |  |  |  | | --- | --- | --- | | FERITO | GRAVE | MORTO |   AZIONI   |  |  |  | | --- | --- | --- | | I | II | III | | IL SOLDATO  Speciale: togli un punto addizionale alla forza dell’entità se usi la violenza, ma aumenti di 1 punto il pericolo del pianeta.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | FERITO | GRAVE | MORTO |   AZIONI   |  |  |  | | --- | --- | --- | | I | II | III | |
| L’INGEGNERE  Speciale: puoi spendere un’azione e un ricambio per riparare un punto danno del Vello.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | FERITO | GRAVE | MORTO |   AZIONI   |  |  |  | | --- | --- | --- | | I | II | III | | IL MEDICO  Speciale: puoi spendere un’azione e un kit medico per guarire qualcuno o due azioni e un kit medico per guarire te stesso.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | FERITO | GRAVE | MORTO |   AZIONI   |  |  |  | | --- | --- | --- | | I | II | III | |
| IL BIOLOGO  Speciale: ottieni un punto cibo in più quando ottieni una o più risorse cibo.  Speciale: puoi spendere tre punti azione per generare un kit medico, ma puoi farlo solo una volta per pianeta.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | FERITO | GRAVE | MORTO |   AZIONI   |  |  |  | | --- | --- | --- | | I | II | III | |  |

# APPENDICE 4 – LA ARGOS

Cibo

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | -1 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | -2 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | -3 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | -4 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | -5 |

Acqua

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | -1 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | -2 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | -3 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | -4 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | -5 |

Ossigeno

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | -1 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | -2 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | -3 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | -4 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | -5 |

Carburante

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 12 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 24 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 36 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 40 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 60 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 72 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 84 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 96 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 108 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 120 |

Ricambi (barrare se consumati)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| -2 | -2 | -2 |

Gli astronauti (barrare se deceduti)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| -1 | -1 | -1 | -1 | -1 |

Il vello (barrare se distrutto)

|  |
| --- |
| -3 |

# APPENDICE 5 – SCHEDA DEL PIANETA

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Numero:  Nome:  Pericolo   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | I | II | III | IV | V |   Risorse (primaria 1, secondaria 2, terziaria 3)   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Cibo | Acqua | Ossigeno | |  |  |  |   Diario (trascrivete le risposte alle domande delle entità qui):  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |