ATLANTE DI NIHIL — SETTORE CAMPIONE

SETTORE 04 · IL CORO SOMMERSO

Nihil è un atlante giocabile: ogni settore offre conflitti e domande, non una cronaca ufficiale da memorizzare. Inserisci il Coro Sommerso in una campagna di fantascienza o usalo come scenario autonomo.

COORDINATE

Tre lune orbitano attorno a un buco nero silenzioso. Sotto la superficie ghiacciata della luna interna, un coro di voci canta le rotte delle altre due con ventidue anni di anticipo. Chi ascolta il coro percepisce una voce familiare, ma non riesce mai a identificarla mentre è immerso.

APPRODI

La Cupola Ascolto: una stazione di ricerca dove le porte si aprono solo se qualcuno racconta un ricordo ad alta voce.
Il Relitto Salmodia: una nave incastrata nel ghiaccio, ancora calda dal lato rivolto verso il pianeta inesistente.
Il Mercato delle Eco: qui le informazioni si pagano con registrazioni di suoni che non potranno più essere ascoltate dal venditore.

CONFLITTI

La concordia mineraria vuole perforare il ghiaccio prima che il coro annunci una collisione. Le ricercatrici della Cupola sospettano che la collisione avvenga proprio se qualcuno interferisce con il canto. Nel Mercato circola una registrazione della perforazione, datata domani.

TRE DOMANDE PER IL TAVOLO

Quale futuro vorresti sentire, anche se non potessi più cambiarlo?
Chi possiede una previsione quando riguarda un'intera comunità?
Quale suono del tuo personaggio vale più di una mappa stellare?

ATLANTE DI NIHIL — SETTORE CAMPIONE

GENERATORE DI ANOMALIE

Tira un dado: 1, le voci rispondono a una domanda non ancora formulata; 2, il ghiaccio mostra l'interno di una stanza familiare; 3, una luna si ferma per sette secondi; 4, l'equipaggio canta all'unisono durante il sonno; 5, il coro perde una voce; 6, la voce mancante arriva dalla nave dei personaggi.

USO DELLE MAPPE

Lascia una regione vuota. Quando un giocatore propone un dettaglio coerente con i desideri del proprio personaggio, disegnatelo insieme. Una coordinata diventa parte dell'atlante quando qualcuno decide di rischiare qualcosa per raggiungerla.