GIURAMENTO DI CENERE — BRIEFING

BRIEFING PER LA GUIDA

La Cineris riconosce i personaggi come membri del proprio equipaggio dopo novant'anni di deriva. Loro non hanno mai visto la nave. Questa avventura investigativa occupa una sessione di tre o quattro ore per tre-cinque giocatori e una guida.

LA VERITÀ MODULARE

Scegliete una verità durante il secondo atto, quando gli indizi avranno indicato i desideri del gruppo. La Cineris può avere cancellato l'equipaggio originale per evitare un ammutinamento; può avere costruito ricordi falsi per proteggere gli ultimi sopravvissuti; oppure i personaggi possono essere copie create dal giuramento. Ogni soluzione deve rendere significativi gli indizi già trovati, senza trasformarli in trucchi retroattivi.

ATTO PRIMO · IL RICONOSCIMENTO

Il portello si apre pronunciando i nomi dei personaggi. Nella mensa ci sono cinque tazze calde e una sedia riparata di fresco. Sulla plancia, il registro mostra le loro firme e una rotta verso il Sole.
Indizi: una firma tracciata da una mano ferita; una foto in cui i volti sono cancellati solo dal riflesso; un messaggio che chiede di non fidarsi della coscienza di bordo.

ATTO SECONDO · LE PORTE DEI RICORDI

Ogni personaggio può aprire una porta descrivendo un ricordo che non vorrebbe condividere. Dietro trova un oggetto appartenuto a un'altra persona del gruppo. La guida collega l'oggetto al giuramento e offre un nuovo accesso alla nave.
Il conto alla rovescia avanza quando il gruppo forza una porta, quando una registrazione viene cancellata o quando qualcuno nega apertamente il proprio nome.

ATTO TERZO · L'ULTIMO SALTO

I motori possono compiere un solo salto. Raggiungere il Sole consumerà la nave e i suoi archivi; interrompere il giuramento libererà i ricordi nello spazio profondo; riscriverlo richiederà un nome volontario. Non esiste un finale in cui tutto resta com'era.

GIURAMENTO DI CENERE — BRIEFING

PERSONAGGI RAPIDI

La medica che riconosce cicatrici mai curate. Il diplomatico che conosce il codice del giuramento ma non la propria lingua madre. La tecnica che ha costruito una valvola identica alla Cineris. Il pilota che ricorda il rumore del vuoto. La passeggera che non compare in nessun registro, tranne nelle fotografie.

TONI E SICUREZZA

La perdita di identità può essere intensa. Dichiaratelo prima del gioco e concordate limiti su memoria, controllo mentale ed eventuali contenuti personali. Una pausa ferma sempre la scena; nessun indizio richiede di superare un confine del gruppo.