

## Risultati

### VITTORIA DEL GIOCATORE 1

*Contro tutti i pronostici, il disinfestatore ha avuto la meglio! Il problema dei parassiti sulla Stazione è risolto, almeno per il momento. Ma torneranno...*

#### RISPONDI A QUESTA DOMANDA:

Quale traccia ti spinge a pensare che non sia l'ultima volta che affronti la tua nemesi?

### — STALLO —

*Il duello continua, senza che nessuna delle due parti la spunti sull'altra. La Stazione continua a farne le spese. Ma il disinfestatore resta vigile...*

#### ENTRAMBI RISPONDETE A QUESTA DOMANDA:

In che modo i vostri metodi o i vostri comportamenti si adattano per avere la meglio la prossima volta?

### VITTORIA DEL GIOCATORE 2

*I parassiti hanno sopraffatto il disinfestatore per questa volta e la Stazione è in guai seri. Presto la situazione potrebbe sfuggire del tutto al controllo...*

#### RISPONDI A QUESTA DOMANDA.

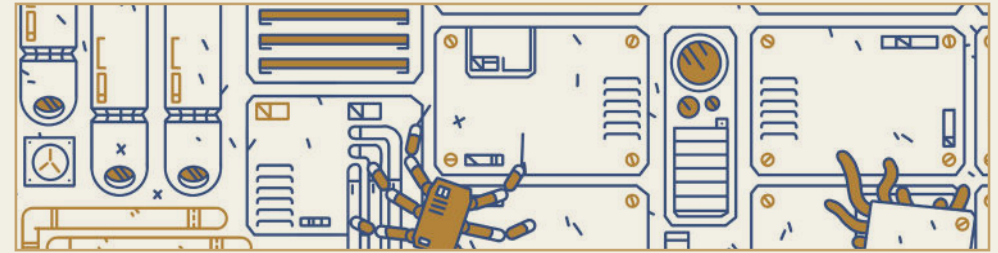
Quali sono gli effetti sull'intera Stazione a mano a mano che il vostro numero continua a crescere indisturbato?

**SIMPLY THE PEST È AMBIENTATO SULLA STESSA STAZIONE DI ORBITAL, IL GIOCO DI RUOLO FANTASCIENTIFICO SU UNA COMUNITÀ PRECARIA NEL BEL MEZZO DI UNA GUERRA INTERSTELLARE. VIENI A SCOPRILO SUL NOSTRI SITO!**



## Simply The Pest

UN GIOCO PER DUE SU UN DUELLO SENZA FINE



### PREPARAZIONE

- **Il Giocatore Uno interpreta il disperato disinfestatore della Stazione**, intrappolato in una battaglia futile. Nonostante i pochi mezzi a sua disposizione, riuscirà ad avere ragione dell'infestazione?
- **Il Giocatore Due interpreta i parassiti**, mossi soltanto dall'istinto, eppure capaci di trovare sempre un modo di sopravvivere. Che problemi stanno causando e come reagiscono nel vedersi dare la caccia?



### REGOLAMENTO

1. **A turno i giocatori tirano dadi a sei facce per generare i personaggi.**  
*Prendete nota dei risultati.*
2. **Entrambi i giocatori tirano un dado da sei.**  
*Chi ottiene il risultato più alto comincia.*
3. **Chi inizia traccia il proprio simbolo (O o X) in una casella.**  
*Deve rispondere alla domanda nella casella.*
4. **A turno i giocatori tracciano i propri simboli nelle caselle libere.**  
*Chi fa tris di simboli in fila vince, che sia in verticale, orizzontale o diagonale.*

## Giocatore Uno (O)

### IL DISINFESTATORE

#### NOME

TIRA UN DADO A SEI FACCE

1. Janus Iver
2. Bedwyr Budai
3. Natalia Einar
4. Rashmi Roth
5. Yoko Ngata
6. Irfan Gerber

#### SPECIE E TRATTO

TIRA UN DADO A SEI FACCE

1. Hodma indeciso (alieno gelatinoso)
2. Talok spavaldo (alieno rettile)
3. Murian nervoso (alieno roditore)
4. On'ciet scaltro (alieno con molti occhi)
5. Cherrin pigro (alieno urside)
6. Umano alle prime armi (alieno primate)

#### ATTREZZI DEL MESTIERE

TIRA DUE DADI A SEI FACCE

1. Rete a maglie di carbonio, pesante
2. Zaino protonico, rumoroso
3. Tuta di protezione, pruriginosa
4. Visori notturni, sfarfallanti
5. Lanciafiamme a mano, instabile
6. Segugio robot, disobbediente

## Giocatore Due (X)

### I PARASSITI

#### SPECIE

TIRA UN DADO A SEI FACCE

1. Insetti scavatori
2. Roditori rosicchianti
3. Uccelli nidificanti
4. Bestioline ingannevoli
5. Droni in cortocircuito
6. Predatori letali

#### PROBLEMI CAUSATI

TIRA UN DADO A SEI FACCE

1. Tranciano i cavi del sistema di supporto vitale
2. Bloccano il sistema di fognature
3. Rilasciano un odore insopportabile nei canali di ventilazione
4. Fanno sparire piccole apparecchiature elettroniche
5. Contaminano e saccheggiano le riserve di cibo
6. Emettono rumori molesti ogni dannata notte

#### PUNTI DI FORZA

TIRA DUE DADI A SEI FACCE

1. Denti e artigli affilati come rasoi
2. Saliva acida e sputo corrosivo
3. Mente alveare e sciame numeroso
4. Taglia molto superiore alla norma
5. Mimetismo adattato alla Stazione
6. Elaborate tattiche di caccia e fuga

## Caselle

#### SCELTA DAL GIOCATORE 1:

*Hai finalmente catturato uno dei parassiti. Che cosa scopri sul loro conto?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 2:

*Come ha fatto uno di voi a sfuggire alla trappola tesa dal disinfestatore?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 1:

*Il governo della Stazione ha aumentato il tuo budget. Che cosa compri?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 2:

*La vostra specie continua a prosperare indisturbata. Come vi siete adattati?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 1:

*Ormai sogni i parassiti anche di notte. Con quale grande idea ti svegli al mattino?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 2:

*Il disinfestatore si sveglia in un bagno di sudore. Di quale suo incubo siete protagonisti?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 1:

*Avvisti uno dei parassiti intento a creare problemi. In che modo fa danni?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 2:

*In che modo causare problemi alla Stazione è vantaggioso o divertente?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 1:

*Organizzi un'imboscata con ottimi risultati. Quali danni collaterali provochi?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 2:

*Riuscite a sopraffare il disinfestatore, ma rivelate un punto debole. Quale?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 1:

*Ti piace arrembiare con gli arnesi. In che modo ne adatti uno ai parassiti?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 2:

*Quale arnese del disinfestatore si rivela del tutto inutile e perché?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 1:

*Rispondi a una chiamata urgente dalla Stazione. Chi ha bisogno di te e perché?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 2:

*Come mai siete diventati più audaci e avete iniziato a espandervi sulla Stazione?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 1:

*Una ripresa del tuo lavoro diventa virale. Perché il video è così divertente?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 2:

*Che cosa fate per mandare all'aria un evento pubblico e finire in prima serata?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 1:

*Per lo più si fanno vivi di notte. Come giri questa cosa a tuo vantaggio?*

#### SCELTA DAL GIOCATORE 2:

*Siete nati e cresciuti nell'oscurità. Ma perché la notte è speciale per voi?*

