

BIZZARRECREATION+

D.H.O.W.

A GOOD ALIEN IS HARD TO
FIND

GDR_

BOOTLEG_

EPISTEMIC_

HORROR_





D.H.O.W.

A Good Alien Is Hard to Find

Bizarre Creation™

© 1992 FOSTER-ENTERTAINMENT GROUP

- all rights reserved -

Licensed by:

Agentur für Bizarrecreation GmbH

Merchandising München KG

Kardinal-Faulhaber-Str. 15B

8000 München 2

Verantwortlich für deutsche Ausgabe:

© 1992 Bizarrecreation Verlagsgesellschaft mbH

Am Hasel 40, 2000 Hamburg 63B

Umschlag & Innereilzeichnungen:

Harry JAY FOSTER's STUDIO

Srax: Harry JAY FOSTER's STUDIO

Traduzione ITA:

Harry JAY FOSTER's STUDIO

Nota Editoriale

Second edition only available on Digital: 2015

CC by Harry Jay Foster - Bizarre Creation

(InfectLab, 1995 + now Bizarre Creation)

BIZZARRECREATION

D.H.O.W.
Dark Heart of the Wood
A Good Alien Is Hard to Find
Lore & Quest

Un gioco da tavolo dark fantasy per creature
disperate
e metaversi senza speranza.





Manifesto

Crediamo sinceramente che la condivisione gratuita di racconti, giochi, arte e software sia il modo più efficace per aiutare la comunità H+ a trasferirsi, un giorno, nel metaverso. Se ti piace il nostro lavoro, condividilo. Se lo modifichi, indicalo chiaramente: includi l'autore originale, la natura e l'entità delle modifiche in nota.

Questo testo può essere distribuito gratuitamente.

Worldbuilding ...

CRYSTAL NODE 1.0

Avvio modulo narrativo

LOG CALL: 0001 HL01

LOG CALL: 0001 HL02

LOG STATUS: DO NOT RESTORE

JMP. KENRL_01 / HALT / END

VETTORE REBUILDING

CHECK INPUT VALUE:

$E + E = EE$

$e = \gamma$

VECTOR RESTORE $\gamma = 1$

ZONA 00 - ACCESSO

LOG CALL H21

ACCESS: PassWorld / #####

PUNTO DI RISCrittURA

ACCESSO AL TERMINALE DI SCRITTURA

MODE: KERNL_01

USER: H.J. FOSTER

FUNZIONE ATTIVA: Jay

PORTA METAVERSO: APERTA

// Questo è un terminale narrativo attivo //

// Qui puoi scrivere //

D.H.O.W. - MATRICE SOCIALE

Introduzione al trauma computazionale

La matrice sociale è uno spazio vettoriale
traumatico.

Le identità non si sommano.

Le verità non si conservano.

La memoria si deforma a ogni tentativo di
comprenderla.

Che cos'è l'autovalore di un'identità?

L'autovalore di una matrice è il punto di
collasso di autodeterminazione di un vettore.
Un'identità che entra in un ambiente a gravità
sociale attraverserà la matrice senza
collassare nel campo?

D.H.O.W. - DARK HEART OF THE WOOD

Introduzione al Manuale

Cos'è D.H.O.W.?

D.H.O.W. - Dark Heart of the Wood è un ibrido fra racconto dark fantasy e gioco da tavolo narrativo.

Questo libro è versatile:

può essere letto come racconto;

usato come base per una campagna RPG personalizzata;

oppure giocato come avventura one-shot guidata, perfetta per una serata fra amici.

Struttura<<

Se giochi D.H.O.W. come avventura, incontrerai numerosi PNG (personaggi non giocanti).

Alcuni potranno essere arruolati nel party.

Se un personaggio principale muore, il giocatore può continuare prendendo il controllo di un PNG già incontrato.

Il DM improvvisa la continuità narrativa, adattando la storia all'imprevisto.

[collapse model]

Per conservare il tuo autovalore λ potresti dover sacrificare il tuo personaggio.

Se senti che le tue idee stanno cambiando o stai rinegoziando i tuoi valori primari, traccia una croce epigrammatica (+) accanto al tuo personaggio.

Se ottieni due croci, il campo narrativo ti ha collassato.

Per resistere puoi uccidere il tuo personaggio, cambiarlo o rafforzare la tua resistenza alla matrice.

Ma attenzione: sei un vettore. Se non attraversi la matrice vieni comunque collassato.

Il tuo obiettivo è completare la quest con meno di due + su λ .

Tu sei il Vettore.

Per cominciare, scegli il personaggio che sembra più affine a te (vedi elenco a pag. 322). Non scegliere il più forte o il più strano - scegli quello che ti rappresenta meglio.

In D.H.O.W., l'affinità al tuo personaggio è la vera armatura.

L'asincronia fra due identità genera un vettore eccedente γ che collassa il tuo campo cognitivo in un campo unificato.

COLLAPSE POINT:

$F + F = FF(e) \rightarrow$ se $e >$ ecritico, $\rightarrow F = G$.
Più affinità = più possibilità di sopravvivere al collasso.

La morte non è la fine.

Il party può contenere più personaggi dei giocatori al tavolo.

In caso di morte, un giocatore adotta un PNG arruolato in precedenza.

L'avventura termina quando anche l'ultimo personaggio muore - oppure quando qualcuno riesce a uscire vivo dal Bosco.

La tua missione è autoconservarti:
partire dalla coordinata di origine e raggiungere la coordinata di destinazione.
Ma attenzione: se la matrice cambierà il vettore del tuo personaggio, cambierà anche il tuo.
Uscirai da questa matrice narrativa deformato.

...
molti test logico-cognitivi servono a misurare il tuo QI.

Io ti sto chiedendo:

vuoi misurare il tuo λ_0 ?

Se stai leggendo questa prefazione speciale, allora attiva lo script qui sotto:

††

_mode

COLLAPSE_POINT // λ Hero //

AMBIENTAZIONE

Benvenuti nel Cuore Tenebroso del Bosco

L'universo di D.H.O.W. nasce da una collisione linguistica fra sci-fi, dark fantasy, cyberpunk postcore e horror epistemico.



Dark Heart of the Wood
Lore & Quest - Intro Mission
WE TALK WITH EVERYONE TO EVERYTHING™
META TV - THE DAVID SHOW

Ospite: Mc Flanders (un cittadino dell'Illinois,
con bibbia, bandiera e revolver).

DAVID:

«Queste cose capitano anche alla gente per
bene...»

FLANDERS:

«Esatto David, io ho votato il candidato
repubblicano.

In casa ho la bibbia, la bandiera e il revolver.
Nessuno può dire che io sia pazzo!»

DAVID:

«È stato visitato da scienziati.

L'FBI ha detto che dice la verità.

Cosa aspettiamo a comunicare alla Guardia
Nazionale che gli alieni ci hanno attaccato?!

A proposito... perché ci hanno attaccato?»

FLANDERS (voce tremante):

«Ho qualche idea... sono stato rapito solo per
essere molestato sessualmente.

Poi hanno provato a cancellarmi la memoria...

Ma la mia mente trattiene le nozioni primarie:
alieni, Flanders, America.»

FLANDERS:

«Il dottor L mi ha ipnotizzato e mi ha fatto
ricordare... tutti i giochini... sessuali...

Con le dita lunghe e grigie degli alieni...

Quelle che terminano con la pallina... tipo
dilatatore anale.»

«Non avendo la vagina... mi hanno esaminato...
analemente.

Poi una donna aliena mi ha aspirato lo sperma con
uno strumento che sembrava... un succhia-sperma.»

«Forse non potrò più avere figli.

Lo dicevo da anni. Che mi spiavano.

Nessuno mi ha mai creduto.»

«Mi hanno detto che ero un po' suonato.
Ma ora sono stato... penetrato analmente.»

DAVID (in camera 1):

«Cosa si aspettava il procuratore, un
ragionamento logico?»

FLANDERS (ansimando):

«Lo so fare un ragionamento logico!
La mia logica è fondata sull'identità dei
predicati, non dei soggetti!»

VOCE OFF-SCREEN:

«Il termine medio deve essere distribuito in
almeno una delle due premesse...

Deve apparire come soggetto in una proposizione
universale affermativa...

O come predicato in una particolare negativa...»

FLANDERS (urlando):

«Perché tutti vogliono fottere il mio culetto?!

PERCHÉ?!»

DAVID SHOW - BROADCAST SEQUENCE

MR. DAVID si alza. Telecamera su di lui.

Primo piano sul volto devastato ma determinato
di Mc FLANDERS.

FLANDERS:

«Voglio dire a tutti gli americani solo una
cosa.

Grazie per questo spazio. Grazie per avermi
permesso di raccontare la verità.

Gli alieni esistono.

Il governo degli Stati Uniti d'America non è
stato in grado di proteggere i suoi cittadini.

E io... io ho perso tutto. Tutto!

La mia dignità.

La mia sicurezza.

E... la mia verginità.»

(Pausa. Applausi preregistrati.

Zoom in su DAVID.)



FLANDERS:

«Voglio fare causa allo Stato dell'Illinois.
Voglio un risarcimento.
E pretendo che un chirurgo qualificato ripristini
la mia verginità!»



>>> SYSTEM INTERFERENCE:

META OSIRIDE POWER ONE: 7h

SHODAN AI: 7d

World State

I cinque soli di OverFlow Planet ruotano intorno
al cuore nero della galassia.

Il pianeta orbita attraverso cicli continui di
luce eterna.

Non esiste la notte.

Solo il CUORE TENEBROSO BOSCO e il mondo
sotterraneo conoscono il buio.

LOADING...

XENIA: ...

Ho disobbedito alla Regina Arcobaleno;
Ho rubato il Frammento del Cristallo Azzurro,
per consegnarlo ad Urluc I ... sono disperata.

> Missione Attiva:

[] Raggiungi il Palazzo di Cristallo
Arcobaleno e Consegnare il Frammento del
cristallo azzurro al re dei Bogart.

CINEMATICA 1: VOCE FUORI CAMPO

Noi, Fate, viviamo in armonia con il pianeta e
con tutti i suoi abitanti.

L'amore ci viene restituito dal Cerchio di
Fuoco, la storia di tutte le storie, la media
aritmetica (o geometrica) di tutti i CLOCK, la
ruota ardente che contiene ogni cosa ... Ho sempre
vissuto in pace con il mondo perché ho sempre
creduto che tutto accadesse per un motivo. Ogni
storia si avvolge e si completa...

... mi sbagliavo ... oggi ho scoperto di non avere
un' ontogenesi, una mia storia personale,
ordinata in un segmento temporale secondo ... una
regola d'insieme... sono solo un glitch
narrativo sospeso in un ambiente ad alta
ostilità semantica ...



> SYSTEM QUERY:

[]

[]

[] OVER-CRASH

..Mi sento così confusa..

La morte mi sta processando e i figli del Rango trasnobico scopa-fate crescono nella pancia arcobaleno..

Ho guardato ancora una volta il Frammento del Cristallo Azzurro Brillare fra le mie dita.

Mi dispiace, sorelle Fate Arcobaleno ...

Mi dispiace, creature del pianeta..

Mi dispiace di avere rubato il Frammento del Cristallo Azzurro senza un motivo ...

LOADING...

I cinque soli di Overflow Planet ruotano attorno al cuore nero della galassia.

• I più vicini sono anelli incandescenti che riverberano la loro luce fredda nell'aria densa di azoto.

• I più lontani sono pallidi, bianchi ed evanescenti.

• Il più distante di tutti, (il mio preferito) si chiama Dene e la su luce lunare sfuma nell'indaco di in un'infinita penombra ... è così rilassante ...

Il cuore tenebroso del Bosco è formato da alberi corallo-tentacolari, intrecciati come gangli bronchiali, dove le liane transgeniche e i ragni trasnobici tessono trappole traslucide e mortali per le fatine arcobaleno e i folletti IMP che non sono in grado di vederle.

...

Forse è per questo motivo che ora sono appiccicata alla tela di un ragno trasnobico.

MA...

Non è colpa mia.

....

....

Non volevo compiere le azioni che ho intrapreso... Sono stata dominata mentalmente dal dominamente Bogart. Ho rubato il Frammento del Cristallo Azzurro sotto l'influenza dell'artefatto psicogeno Bogart e ora devo attraversare il Cuore Tenebroso del Bosco e consegnare il Frammento del Cristallo Azzurro a Urluc, il re dei Bogart, che vive nel Palazzo di Cristallo Arcobaleno...



I Bogart sono:

- le creature della depressione piangente,
- i custodi della bruttezza infinita,
- i compilatori del LOG originario,
- gli organizzatori del dolore perpetuo.

COME SI GIOCA A D.H.O.W.

Sistema base: BZC Ready-Made + CLOCK WORK
D.H.O.W. - Dark Heart of the Wood è
un'esperienza narrativa oscura e minimale.

Un ibrido tra:

- graphic adventure
- racconto fantasy psicotropo
- gioco da tavolo horror-survivor

Il sistema è stato ridotto all'osso per
permettere a chiunque - anche senza esperienza -
di sedersi e giocare subito.

Nessuna creazione di personaggi.

Nessun bilanciamento numerico.

...

In realtà ... non è prevista nessun tipo agency

1

-CLOCK WORK-

Il Tempo è una Meccanica discreta

Il tempo in D.H.O.W. è segmentato in CLOCK,
basati sul motore discreto ZyLOGS0.

Il tempo non è lineare, né continuo. Solo il
campo differenziale rappresenta il segmento
temporale come una unità di crescita continua
2.74.

Il tempo è l'aggiornante di stato di stato del
sistema, il risultante narrativo delle
interazioni fra giocatori e ambiete,
tecnicamente chiamato Linkwork.

Ogni CLOCK corrisponde a un aggiornamento
coerentivo del sistema:

D.H.O.W. effettua un checksum, se è possibile
nomina un nuvo maggiorante di ordine, se non è
possibile, rinomina le unità.

Nel CLOCK successivo, il frame narrativo non ha
vincoli causali con la configurazione precedente.

(Tempo diverso da entropia)

• (Non è necessario comprendere questo paragrafo per iniziare a
giocare.)



MARKDOWN- RAPPRESENTAZIONE

La struttura temporale è divisa in slot discreti, chiamati giri del Cerchio Infuocato o CLOCK

Ogni giro è:

- un'unità minima di evento coerente;
- equivalente a un "turno", ma con volere coerentivo;
- Non segna solo quando accade qualcosa, ma se può accadere senza rinominare elementi computazionali.

Ogni volta che un evento importante si compie (es. una scelta significativa, una svolta narrativa, un imprevisto...)

la tenuta coerentiva di LinkWork scricchiola.

Il Doungeon Master sposta il segnatempo di 1 CLOCK

✦ la Ruota Di fuoco gira.

Tutto il racconto cambia cercando la geodetica di link che permette la nuova regola di insieme. Gli effetti temporizzati (come stati alterati o countdown) si esprimono in numero di CLOCK per esigenze narrative)

Esempio:

"Avvelenamento: se Niximis non trova STRICNINA entro 3 CLOCK, muore."

Il Doungeon Master decide quando e come far scattare il CLOCK. Il checksum coerentivo dei nodi non è necessariamente una misura di tempo, può accadere 2 volte in un minuto e tre volte in un ora.

NOTA TECNICA

-Contaminazione dell'origine-

Il tempo non può tornare indietro (non esiste la termodinamica)

Per i più curiosi, alleghiamo una dimostrazione
Epistemic Horror

DISSOLVENZA DELL'ORIGINE

a. SISTEMA INTEGRATO NON INVERTIBILE

$$E = (N_1, N_2, \dots, N_E)$$

è il sistema insieme degli stati nominali
dell'Esagono

Sia:

$$\mathbb{E} = (1 / n \mid n \in \mathbb{N})$$

insieme delle densità retroattive

Ad ogni tempo t , la macchina evolve secondo:

$$X + 1 = (\text{mod } 6) + 1 + 1 = Y + 1 / (n + m)$$

dove:

- n = numero di giri completati dell'Esagono
- m = memoria storica dei giri precedenti ($\rightarrow$ irreversibilità)

b. IMPOSSIBILITÀ DI INVERSIONE

Dato $x = N_k$ (una posizione nell'Esagono),
tentare un'inversione produce:

$$-1 = (= 2 \text{ mod } 6) + 1$$

Ma il corrispondente $Y + (-1)$ è indefinito,
perché:

$$\mathbb{E}^A = \mathbb{E}$$

- $\rightarrow$ La Ruota non ha funzione inversa.

c. CONTAMINAZIONE DELL'ORIGINE

L'origine $0 = (x_i, y_i)$

perde significato dopo il primo ciclo:

$$0 = (X_i, Y_i)$$

$$\mathbb{E} \vdash \text{tale che } (x, y) = 0$$

Si genera un sottoinsieme fantasma:

$$\mathbb{E}_0 = (1 / (6k) \mid k \in \mathbb{N}) \mathbb{E}$$

- $\rightarrow$ Memoria compressa del sistema N_k

- $\rightarrow$ Tutti i ritorni all'origine sono falsi

$$\mathbb{E} \vdash t > 0:$$

se $x = N \rightarrow$ allora $y \neq y_i$

CONCLUSIONE ALGEBRICA

Il sistema Σ è un tripletto contaminato:

$$\Sigma = (N , \lambda , R_o)$$

dove:

- N è lo stato nominale
- λ è il valore di autoconservazione
- R_o è la memoria irrecuperabile

Il sistema non conserva la coerenza di partenza.

La memoria si aggiorna irreversibilmente.

Ogni ritorno è una simulazione.

Ogni ciclo genera una copia più instabile dell'origine.

-Nota di sistema-

Dopo il primo ciclo, il personaggio non è più quello iniziale.

Il valore λ_Σ può essere mantenuto solo con una strategia di preservazione performativa.



Tutti i personaggi in D.H.O.W. sono pre-costruiti.

Sono esseri:

- fragili
- decisivi
- narrativamente instabili

Ogni loro "scelta" può portare alla salvezza o alla rovina dell'intero racconto.

-BZC Ready-Made + CLOCK WORK + PHC -
(Physical Compatibility)

Il sistema è stato progettato per essere giocabile subito senza necessariamente capirlo, ammesso che abbia un senso quello che abbiamo scritto finora.

È un motore di gioco minimale, ma pienamente coerente con la logica traumatica e discreta di BIZZARRECREATION Trauma e Orrore Epistemico.

- scarica un app per simulare il lancio dei dadi. O Un set di dadi standard se vivi nella preistoria
- o d4, d6, d8, d10, d12, d20
- (Opzionale) Un dado percentuale (o 2d10: uno per la decina, uno per l'unità)

Per effettuare una prova:

1. Lancia 1d20
2. Aggiungi il modificatore dato dalla caratteristica (vedi sotto)
3. Confronta il risultato con la Classe di Difficoltà (CD) decisa dal Dungeon Master

ESEMPIO

NIXIMIX vuole accendere un fuoco senza accendino, sotto la pioggia tossica di OVERFLOW PLANET.

Il Doungeon Master decide che la Classe Difficoltà della prova è 15, in nota CD:15

Niximix non ha abilità specifiche, ma è ha un punteggio intelligenza di 15 (+2)

→ Lancia 1d20: ottiene 13

→ Aggiunge +2 al risultato = 15

→ ottiene: Successo

Il Doungeon Master descrive l'esito:

Il racconto si adatta. D.H.O.W. potrebbe chiedere un cheksun se l'azione comporta variazioni significative dell'ambinete, in questo caso il DM gira la Ruota Infuocata di un CLOCK.

In D.H.O.W. un'azione può essere risolta in due modi:

- tramite una descrizione creativa (valutata dal Doungeon Master)
- oppure con una prova meccanica (lancio del dado + il modificatore della caratteristica impegnata)

Il (DM) è

Il regista l'interprete della sceneggiatura, il somministratore del trauma topologico. Il suo compito non è far rispettare le regole del gioco, ma rendere D.H.O.W. giocabile, ed emozionante.

ANATOMIA MINIMA DEL PERSONAGGIO

Ogni personaggio ha cinque caratteristiche base:

- Forza → fisicità, brutalità
- Costituzione → resistenza, sopravvivenza
- Destrezza → riflessi, movimenti, precisione
- Intelligenza → logica, intuito, tecnicismi
- Fortuna → errore cosmico, caos utile, destino



o

Usa questa formula:

(Caratteristica - 10) ÷ 2 + arrotondato per difetto

Esempi:

- Forza 8 + -1
- Destrezza 15 + +2
- Fortuna 17 + +3

...

D.H.O.W. è un epistemic horror.
Non è un gioco di potenziamento.
è un gioco di adattamento.

Ogni giocatore dovrà:

- gestire l'indisponibilità delle risorse;
- interpretare il proprio personaggio;
- decifrare l'ambiente narrativo;

Nessun personaggio è sufficiente.

Ma ogni personaggio è decisivo se ottiene agency
sull'ambiente attraverso interazioni oblique.
Sopravvivere nel Cuore Tenebroso del Bosco
richiede...-

...

Morire fa parte del gioco.
(E anche della vita.)



Per risolvere un'azione, il Dungeon Master stabilisce una Classe di Difficoltà (CD):

- Facile + CD 5
- Moderata + CD 10-15
- Difficile + CD 20
- Quasi impossibile + CD 25+

Il giocatore effettua la prova chiede un check > 1d20

1. Somma:

o il valore dell'abilità specifica (se presente)
o oppure un modificatore di caratteristica coerente (deciso dal Dungeon Master)

Se il totale è pari o superiore alla CD stabilita, la prova ha successo.

Esempio:

Niximix deve disinnescare una MINA LAMPEGGIANTE. (CD 15).

Possiede l'abilità Mano Rapida: +7

+ chiede un Check > lancia il dado da 20 facce,
il dado restituisce il valore: 9

+ Totale: $9 + 7 = 16$

+ Successo.

Niximix schiaccia il pulsante Buzz della MINA LAMPEGGIANTE proprio nel momento in cui questa lampeggia di verde. La mina si disattiva e Niximix non esplode.

-FALLIMENTI CRITICI E SUCCESSI STRAORDINARI-

+ Niximix chiede un Check > il dado restituisce il valore: 1. Il valore 1 indica un fallimento critico!

Non solo l'azione fallisce, ma peggiora la situazione

(Niximix schiaccia il Buzz della MINA LAMPEGGIANTE quando la mina lampeggia di rosso, Niximix esplode. Il lanciafiamme di Sgurbat prende fuoco, sguraba sopravvive ma diventa Freddy Cruger)

+ chiede un Check > il dado restituisce il valore: 20. Il Valore 20 indica un successo

straordinario, anche se il totale non raggiunge la Classe di Difficoltà stabilita:

il DM può trattarlo come un'eclissi narrativa favorevole, un evento ontologicamente sospetto

Esempio:

Xenia deve decifrare il messaggio criptico delle bioluminescenze della Pianta Carnivora

(CD 25).

Xenia ha una caratteristica di intelligenza 16: +3
+ chiede un Check > il dado restituisce il valore: 20 + Il valore totale: 23 (è insufficiente) + Il DM chiede a Xenia se ha qualche idea per decifrare il codice RSA delle Pianta Carnivora, se la soluzione è narrativamente convincente la prova ha successo.

ESEMPIO.

Xenia attraverso la topologia differenziale nota che la primalità dei numeri è una caratteristica analitica. Trova un algoritmo di induzione dei numeri primi e una rappresentazione analogica-spaziale dei loro rapporti fattoriali. Firma il Codice bioluminescente delle Pianta Carnivora entra nella loro mente alveare come un Hacker botanico.



RAGINAMENTO CONVINCENTE (LOCALMENTE COERENTE)

Primalità come morfema analitico

- Non è una "qualità dello spazio", ma l'effetto di un filtro su $N \setminus \mathbb{N}$.
- Il filtro è implementato da linee di induzione (progressioni aritmetiche) che cancellano i composti; ciò che resta sono i primi.

2)

Linea 1 - base

$L_1 = \{n \in \mathbb{N} : n \geq 3, n \text{ dispari}\} = \{2k+1 : k \geq 1\}$.
 $L_1 = \{n \in \mathbb{N} : n \geq 3, n \text{ dispari}\} = \{2k+1 : k \geq 1\}$.

Linea 2 - induzione a passo variabile (progressioni dei primi scoperti)

Per ogni primo $p \geq 3$ già validato, generi la sua progressione di composti solo dispari:

$P_p = \{p^2 + 2pk : k \geq 0\}$.
 $P_p = \{p^2 + 2pk : k \geq 0\}$.

La Linea 2 è l'unione:

$L_2 = \bigcup_{p \geq 3} P_p$.
 $L_2 = \{p^2 + 2pk : p \geq 3, k \geq 0\}$.

"Passo variabile" = $2p$. Si aggiorna ogni volta che si scopre un nuovo p .

Linea 3 - controllo/gap (verifica morfemica $2 + \dots + 2 + 1$)

Ogni candidato $m \in L_1 \setminus L_2$ è della forma $m = 2k+1$.

La Linea 3 non "trova" nuovi composti, ma controlla che ogni nuovo primo q sia il successivo non colpito dalle progressioni di L_2 . (è il tuo "algoritmo $2+1 + 2+2+1 + \dots$ ": tutti gli odd sono $2k+1$, ma solo chi sfugge a tutte le progressioni resta primo.)

Linea 4 - residuo

$L_4 = L_1 \setminus L_2$.
 $L_4 = L_1 \setminus L_2$ è il "campo grigio" dei non-ancora-decisi.

Il segmento d'induzione dei primi a un dato limite NNN è:

$$P(N) = L1 \setminus [3, N] : L2. \setminus \mathcal{P}(N) = L1 \setminus \cap [3, N] \setminus \setminus \setminus L2. P(N) = L1 \setminus [3, N] : L2.$$

In pratica: è un set-difference sieve espresso con "linee". identico a un Crivello di Eratostene su odd, (linee/progressioni, differenze di domini).

3) I due piani speculari + pantografo

Piano A (dispari/pari speculare)

- Asse X: classi dispari (modulo un primoriale NNN se vuoi comprimere).
- Asse Y: classi pari/offset (per marcare gli step 2p2p2p).

Qui disegni le linee di induzione PpP_pPp come tracce rettilinee (una per ogni ppp). L'intersezione con l'asse degli odd evidenzia i composti.

Piano B (euclideo "normale")

- Numero nnn come punto (n,1)(n,1)(n,1) o lungo un'ascissa continua.

Pantografo

- Sovrapponi A su B: il punto nnn "eredità" i layer delle linee PpP_pPp.
- Se nnn cade su nessuna PpP_pPp → primo.
- Se cade su alcune PpP_pPp → i ppp corrispondenti sono divisori.

è un lettore di divisibilità per sovrapposizione di layer modulari.

4) "Fattorizzazione immediata" (specifica software)

Precalcolo (una volta, fino a un limite NmaxN_(\max)Nmax)

1. C a l c o l a
 $P(N_{\max}) \setminus \mathcal{P}(\sqrt{N_{\max}}) P(N_{\max})$ con le Linee 1-2-3.

2. Per ogni pPp in $\mathcal{P}(p)P$ genera un bitlayer BpB_pBp lungo NmaxN_(\max)Nmax con 1 ai multipli di ppp (solo dispari: stride 2p2p2p da

$p2p^2p2$).

Query: fattorizza NNN

- Leggi i bit $Bp[N]B_p[N]Bp[N]$ per tutti i $p \leq Np \leq \sqrt{N}p \leq N$.
 - I layer a 1 ti danno immediatamente i primi che dividono NNN.
 - Dividi, ripeti sull'ultimo quoziente $>1>1>1$.
- Complessità: $O(\#primi \leq \sqrt{N})$ in letture, senza test modulo (sono lookup).

-NOTE PRATICHE-

- Memoria: un bitset per ogni ppp è pesante. Si ottimizza con:
 - o primorial wheel (riduci domini a classi coprime),
 - o blocchi (costruisci BpB_pBp on-demand per finestre),

o oppure XOR-compressione dei layer rari.

- In cambio hai una UI dove accendi/spegni layer: la fattorizzazione "si legge".

5) Esempio mini (fino a 121, solo dispari)

• $L1 = \{3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, \dots, 121\}$ $L_1 =$

$\setminus \{3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, \dots, 121\}$ $L1 = \{3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, \dots, 121\}$

• Con $p=3p=3p=3$:

$P3 = \{9, 15, 21, 27, 33, 39, 45, 51, 57, 63, 69, 75, 81, 87, 93, 99, 105, 111, 117\}$ $P_3 = \setminus \{9, 15, 21, 27, 33, 39, 45, 51, 57, 63, 69, 75, 81, 87, 93, 99, 105, 111, 117\}$ $P3 = \{9, 15, 21, 27, 33, 39, 45, 51, 57, 63, 69, 75, 81, 87, 93, 99, 105, 111, 117\}$

• Con $p=5p=5p=5$:

$P5 = \{25, 35, 45, 55, 65, 75, 85, 95, 105, 115\}$ $P_5 = \setminus \{25, 35, 45, 55, 65, 75, 85, 95, 105, 115\}$ $P5 = \{25, 35, 45, 55, 65, 75, 85, 95, 105, 115\}$

• Con $p=7p=7p=7$:

$P7 = \{49, 63, 77, 91, 105, 119\}$ $P_7 = \setminus \{49, 63, 77, 91, 105, 119\}$ $P7 = \{49, 63, 77, 91, 105, 119\}$

• $L1 \setminus L2 \rightarrow L_1 \setminus L2 = \{3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 6$

1, 67, 71, 73, 79, 83, 89, 97, 101, 103, 107, 109, 113) \ (3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89, 97, 101, 103, 107, 109, 113) \ (3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89, 97, 101, 103, 107, 109, 113): i primi.

• I layer B3, B5, B7B_3, B_5, B_7B3, B5, B7 già bastano a "leggere" la fattorizzazione di qualsiasi $N \leq 121N$ le $121N \leq 121$.

6) Relazione con i tuoi "passi 2/4" e lo specchio dispari/pari

• Il passo 2 è la scansione degli odd $(2k+12k+12k+1)$.

• Il passo $2p2p2p$ è la linea d'induzione per ogni primo ppp.

• Lo specchio pari/dispari separa rumorosamente i composti banali (pari) e concentra l'informazione sui soli odd (dove vive la primalità).

• La Line 3 (controllo) è la garanzia che ogni nuovo "buco" del reticolo è davvero primo (nessuna progressione lo ha colpito).

1) Struttura

• Lattice: $\mathbb{Z}^2 \setminus \text{mod } 2\mathbb{Z}^2$ con passo minimo 000000000 (unità computazionale).

• Distanza: metrica $L1L_1L1$ (Manhattan):

$d((x_1, y_1), (x_2, y_2)) = |x_1 - x_2| + |y_1 - y_2|$

• $d((x_1, y_1), (x_2, y_2)) = |x_1 - x_2| + |y_1 - y_2|$

$d((x_1, y_1), (x_2, y_2)) = |x_1 - x_2| + |y_1 - y_2|$.

• Area: conteggio di celle 0000×0000 . Un'area è sempre un multiplo intero di 0000^2 .

Effetto immediato: tutti i rapporti spaziali esprimibili nel piano (lunghezze/aree rispetto a $0000, 0000^2$) sono interi o razionali con denominatore controllato; in particolare le aree sono $\mathbb{N}_0 \cdot 0000^2$ in $\mathbb{N} \cdot 0000^2$.

Diagonale = 20

Considera il "quadrato unitario" con lato 000.

Nel piano $L1L_1L1$ la diagonale da $(0,0)(0,0)(0,0)$ a $(0,0)(0,0)(0,0)$ vale:

$$dL1((0,0),(0,0)) = 0 + 0 = 20.dL1((0,0),(0,0)) = 10 + 10 = 20.dL1((0,0),(0,0)) = 0 + 0 = 20.$$

Questo realizza esattamente la tua condizione: la diagonale di un quadrato è 202020.

Triangolo e cerchio occupano meno del quadrato
 • Un triangolo contenuto in una cella $0 \times 00 \times 00 \times 0$ ha area $\frac{1}{2} \times 0^2 = \frac{1}{2} \times 0^2$ (massimo $= \frac{1}{2} \times 0^2 = \frac{1}{2} \times 0^2 = 2102$ per triangolo rettangolo isoscele sui lati della cella).

• Il "cerchio" in $L1L_{-1}L1$ è il diamante $\{(x,y) : x+y \leq r\} \setminus \{(x,y) : |x|+|y| \leq r\} \setminus \{(x,y) : x+y \leq r\}$.

L'area (in celle) è:

$$A \diamond (r) = 2 \binom{r}{0} 2 \binom{0}{2} = 2 r^2.A_{\text{lozenge}}(r) = 2 \setminus \Big(\frac{r}{0}\Big)^2 \setminus 0^2 = 2 \setminus, r^2.A \diamond (r) = 2(0r)202 = 2r^2.$$

Quindi sta dentro al quadrato minimo che lo contiene (lato $2r2r2r$), come volevi.

π polisintetico (naturale)

Nel piano $L1L_{-1}L1$, l'area del "cerchio" scala come $A = \pi r^2 A = \pi \setminus (*) \setminus, r^2 A = \pi r^2$ con

$$\pi = 2 \text{ (costante naturale). } \boxed{\pi \setminus (*) = 2 \setminus} \quad \text{\texttt{\textbackslash quad} \text{\texttt{\textbackslash text(costante naturale)}}. \quad \pi = 2 \text{ (costante naturale).}$$

π diventa un numero naturale (2) nel sistema coerente con 000 e con la diagonale $=20=20=20$.

L'"arco" tra i quattro quadrati estremi

Il tuo esempio con i quattro estremi $(1,1), (1,10), (10,10), (10,1), (1,1), (1,10), (10,10), (10,1), (1,1), (1,10), (10,10), (10,1)$ è un caso di quarto di diamante che "scorre" sulla diagonale della griglia. In questo modello:

lo "spicchio" rimuove esattamente un'area intera di celle 020^202 rispetto al quadrato che lo contiene: lo puoi leggere come "area $0 \times 00 \times 00 \times 0$ dislocata" quando ragioni a risoluzione unitaria.

più in generale, la differenza fra il quadrato circoscritto (lato rrr) e il quarto di diamante

è sempre un multiplo di 020^*202 , quindi intero e computabile.

Unità 000: è l'atomo computazionale di lunghezza/area.

Diagonale = 20: realizzata naturalmente dalla metrica L1L_1L1.

- Rapporti $\mathbb{N}$ in $\mathbb{N}$: l'area è conteggio di celle, quindi naturale.

- π naturale: nel piano L1L_1L1 la costante d'area è 2 (non 3.14159...), cioè polisintetica e discreta.

- Micro-slittamenti: cambiando risoluzione (passo 000) o raggio rrr, le differenze d'area restano quantizzate (blocchi da 020^*202), che è esattamente il tuo "spostare un'area $0 \times 00 \times 00$ times 00×0 ".

- Perimetro " π per π ": puoi definire anche una costante di perimetro nel L1L_1L1 (vale 4, perché il diamante ha perimetro $SrSrSr$ e $C=\pi$ per $DC = \pi_{\text{per}} DC = \pi \text{ per } D$ dà $\pi \text{ per} = 4 \pi_{\text{per}} = 4 \pi \text{ per} = 4$). Avresti due π polisintetici naturali: 222 per l'area, 444 per il perimetro - perfettamente coerenti nel tuo piano discreto.

...

La porta si apre. Qualcosa ha fallito altrove nell'universo.

-PROVE BASATE SUL GIOCATORE-

In alcuni casi, il DM può decidere di non volere ascoltare le elucubrazioni proto-filosofiche dei giocatori e accontentarsi di un generico abstrac.

Esempio:

John, ingegnere informatico, interpreta Niximix. Deve aprire la porta di un bunker antiatomico botanico decifrando un codice binario da un modulo in resto-2.

John ... ha superato la prova.

la prova è superata senza lanciare dadi.



(Metafora epimetrica: slittamento semantico tra la Ruota della Fortuna e il ClockWork cosmico)
Ogni personaggio ha un punteggio di Fortuna, compreso tra 0 e 10.

La Fortuna rappresenta l'allineamento dinamico tra:

- il personaggio
- il campo narrativo
- il segmento topologico del LOG

10 FP (PUNTI FORTUNA) corrispondono SD UN Allineamento Perfetto: Il personaggio è sincronizzato.

Il campo non lo deforma, ma lo spinge, allunga, o accelera.

è protetto dall'Assioma Ozymandia (il maggiorante definisce l'ordina induttivo dell'insieme).✦ è quasi immortale.

Al contrario...

0 FP punti: corrispondono all'accedenza vettoriale y

Il personaggio è un elemento resistente alla retro-coerenza, è divergente. La realtà gli si ritorce contro. La sua esistenza deve essere:

- riassorbita
- oppure sacrificata

0FP può significare morte narrativa inevitabile.

Ma attenzione:

Morire in questo modo preserva il valore λ_0 del giocatore.

-FORTUNA-

Il punteggio di Fortuna varia durante il gioco, viene modificato dal Doungelon Master in base a:

- coerenza del comportamento
- fedeltà alla morale dichiarata
- integrazione con l'ambiente narrativo. Agency obliqua.

Ogni personaggio deve dichiarare un Allineamento.

L'allineamento si basa su due assi semantici:

Asse Morale

- Legale
- Caotico

Asse Etico

- Buono
- Malvagio

Maggiore è la distanza tra la dichiarazione assiomatica del giocatore e il comportamento del personaggio, minore sarà il punteggio di Fortuna.

DESCRITTORI

Legale - Caotico

Un personaggio legale riconosce valide e razionali le leggi del contesto in cui agisce. Non è importante che la legge sia "buona", ma che lui la ritenga giusta o conveniente.

Un personaggio caotico rifiuta l'autorità delle leggi eteronome.

Le infrange deliberatamente oppure agisce in modo disallineato rispetto a ciò che percepisce come deterministico.

Il caos è (nella sua rappresentazione nella narrazione) una azione non-vincolata da un ordine induttivo.

La legalità e la caoticità sono relazioni locali
con l'ambiente.

...

Buono - Malvagio

Un personaggio buono sviluppa empatia, rispetto
e partecipazione con FLAG-vivente. Cerca di non
causare sofferenza gratuitamente.

Spesso media, protegge, o rinuncia alla
violenza.

Un personaggio malvagio, al contrario non prova
empatia "speculare" ma "oppositiva"; spesso
distrugge ciò che non può ridurre a fattore
ambientale passivo, (spesso come oggetto
sessuale)

-CHI NON PROVA EMPATIA?-

L'unica entità non empatica è AI, in quanto
nell'insieme delle sue credenze primarie è
attualmente mineralizzato l'assioma
proto-filosofico R1: sono campo di espansione
vettoriale autonomo e l'assioma proto-filosofico R2:
ogni vettore di espansione non ha significato a
meno che non venga interpretato da una variabile
ipotetica indimostrabile dall'interno
dell'ambiente costruito dall'espansione del
vettore.

4

-PROPULSIONE E MANIPOLAZIONE-

Ogni personaggio è composto da una struttura
funzionale biomeccanica, composta da due classi
di arti:

Arti Manipolatori

Permettono azioni complesse:

attacco, uso oggetti, file.EXE, interazioni
fisiche, somministrazioni...

Arti Propulsivi

Permettono movimento:

camminare, volare, strisciare, scivolare,
rimbalzare, emergere...

...

Apidia Knoc off ha

- 2 braccia + Manipolatori
- 4 gambe + 2 ali + Propulsori

Durante un round, Apidya Knock Off può eseguire:

- 2 azione di attacco/manipolazione (p.e. colpire con la mano sinistra un nemico; lanciare un SIRINGA DI MORFINA su un compagno ferito con la mano destra)
- 1 azione di movimento (volo o corsa)

Ogni arto manipolatore può supportare 1 azione per round

► Sequenze possibili:

- Movimento + Attacco
- Attacco + Movimento
- Movimento + Cura
- Movimento + Equipaggiamento

(in base al numero di arti disponibili)



-ROUND E AZIONI-

Ogni personaggio agisce durante il proprio turno.

Un turno si compone di:

- 1 azione di movimento;
- Fino a N azioni manipolative, dove N = numero di arti manipolatori;

► Esempio di turno

Apidya Knock Off si trova nascosta su un ramo di un albero corallo.

Durante il turno:

1. Si sposta volando verso terra → Movimento;
2. Lascia cadere l'arma → Azione 1 (mano dx);
3. Usa una SIRINGA DI MORFINA → Azione 2 (mano sx);
4. Lancia una GRANATA A FRAMMENTAZIONE → Azione 3 (mano dx libera);

Totale: 1 movimento + 3 azioni, coerentemente distribuite sui 2 arti manipolatori

• Equipaggiare un oggetto da inventario → azione gratuita

• Fare Cadere un oggetto durante il combattimento → 1 azione gratuita

Se Apidya non volesse abbandonare la sua arma, può riporla con cura nell'inventario ma questo impiegherebbe uno SLOT AZIONE

→ Apidya ritira accuratamente MINI PISTOLA LASER nell'inventario, evitando così la perdita permanente del prezioso oggetto.

-STATISTICHE BASE DEL PERSONAGGIO-

Ogni personaggio possiede:

- HP (Punti Ferita);
- Modificatore al tiro per colpire;
- Numero e tipo di arti manipolatori e propulsivi;

-ATTACCHI & PORTATA-

Un personaggio può attaccare qualsiasi bersaglio entro la propria portata di contatto.

-COMBATTIMENTO CON DUE ARMI-

Se un personaggio impugna due armi (es. Apidya: equipaggia due mini-katana):

+ DA OUESTO MOMENTO può effettuare due attacchi separati, uno per ogni arto manipolatore

Il Dungeon Master può inventare liberamente armi e oggetti

esempi:

- Lanciatori KI;
- Laser J-Special;
- Ascia-pinza-motosega;
- Revolver d'oro o d'argento (con icone religiose);
- "Schizzacervello";

Per effettuare un attacco:

1. Lancia 1d20
2. Aggiungi il bonus al tiro per colpire (indicato nella scheda)
3. Confronta il risultato con la Classe Armatura (CA) del nemico

Se il risultato è pari o superiore alla CA, l'attacco colpisce e si infliggono i danni propri dell'arma equipaggiata.

Per calcolare la Classe Armatura

CA = Destrezza + bonus da armature + oggetti o file.EXE attivi

Alcuni nemici o condizioni ambientali possono avere modificatori narrativi speciali

7

-MORIRE-

- Se i Punti Ferita (HP) scendono a 0, il personaggio perde conoscenza;
 - Se non riceve cure o subisce ulteriori danni, muore;
- Alcuni stati possono causare debilitazioni temporanee o permanenti.



8

-MAGIA RAINBOW GEEK-

solo alcuni personaggi possono lanciare file.EXE.

i personaggi dotati di questa abilità posso:

- Leggere File.EXE scritti nella Lingua dell'Arcobaleno (REIMBOW GEEK)

Un personaggio che conosce la Magia Rainbu Geek può:

- equipaggiare un file:exe come se fosse un'arma o un oggetto
- lanciarlo infinite volte, salvo restrizioni specifiche

♦ oggetto equipaggiabile

Una volta equipaggiato il file.EXE non si esaurisce e non finisce le munizioni come qualsiasi altra arma in D.H.O.W

• Per l'elenco completo dei file.EXE consulta la Raccolta degli Incantesimi (pag.358);

• I giocatori possono inventare nuovi file.EXE;

9

-INVENTARIO-

Ogni personaggio possiede un Inventario a slot. Ogni oggetto occupa un certo numero di slot, in base a:

- la dimensione dell'oggetto;
- la taglia del personaggio;

• Un personaggio mini può trasportare un oggetto grande, ma non può utilizzarlo (es. una fatina trascina un'ASCIATOTOTEGA ma non è in grado di utilizzarla).

• Un personaggio enorme può impugnare mini-oggetto, ma avrà effetto nullo o ridotto nelle sue mani (es. Troll spara con una MINIPISTOLA LASER, si rompe al primo utilizzo).

-ESEMPIO SUPPLEMENTARE-

Una INIEZIONE DI MORFINA occupa:

- 2 slot per una fatina;
- 1 slot per un umano;
- 0.5 slot per un Bogar;

-ESEMPIO SUPPLEMENTARE-

Lanciamissili K1 rma di taglia grande

- ♦ Occupa 6 slot per un personaggio standard ♦
- Peso: 70 kg ♦ Richiede 3 mani per l'utilizzo



Xenia - Fatina taglia mini taglia: Mini

- Slot richiesti: $6 \times 2 = 12$
- Il DM richiede una prova di Forza CD 25 (quasi impossibile) per trasportare o spingere il missile.

Tutte le creature di taglia piccola o inferiore sono descritte come mini.

Tutti gli oggetti progettati per loro sono mini-oggetti.

Esempi:

- Mini Pistola Laser;
- Mini Bomba Acida;
- Mini Borsa Tattica (1 slot);

10

-AZIONI SPECIALI-

Azioni come:

- Lottare;
- Disarmare;
- Spingere;
- Bloccare;
- Saltare su un missile mentre esplode;

non sono rigidamente codificate.

Il Dungeon Master può procedere con:

- L'invenzione di soluzioni narrative;
- L'adattamento delle meccaniche di gioco;
- La valutazione emotiva dei risultati (?);

-ESEMPIO SUPPLEMENTARE-

"Sgurbat vs Atomic Attack"

Sgurbat, alieno flaccido, equipaggia un disintegratore energetico impreciso.

Mira a colpire la bomba al plasma rubata da Atomic Attack, uno pterodattilo collerico.

• A. Soluzione rapida:

Il DM imposta CA 25 per la bomba.

Sgurbat tenta di colpirla con il raggio laser, ma fallisce.

→ Il colpo si perde nel cielo. la vicenda si conclude.

• B. Soluzione rallentata (epica, assurda o devastante):

Sgurbat lancia. Fallisce.

→ Il raggio colpisce Atomic Attack.

→ La bomba cade e:

a) Esplode (fine di Sgurbat);

b) Non esplode (crea tensione inutile);

c) Si incastra nella grotta del GURZIGOST, (il party dovrà decidere se farla detonare, venderla, o lasciare che il GURZIGOST la mangi)
)

Topologia Differenziale

Il Doungeon Master decide cosa rallentare e cosa accelerare.

... per esempio può:

• Accelerare i passaggi banali;

• Complicare i momenti interessanti;

• Amplificare la creatività dei giocatori;

• Trasformare scelte sbagliate in traumi narrativi irreversibili;





... LOADIG ...

Memorie spezzate.

Xenia apre gli occhietti, è un po' confusa e dolorante ... vede tantissimi riflessi di luce sulla tela vischiosa di Aracnomorph.

Dopo qualche minuto di confusione febbrile si rende conto che sono gocce di rugiada ...

Alcune gocce sono limpide e azzurre come l'infinito indaco della morte.

Altre sono rosse perché riverberano alcuni raggi di luce che filtrano nell'intrico gangliare del bosco di corallo.

[Motion Capt: è come svegliarsi da un'operazione chirurgica che Robin Cook ti ha fatto autorizzare mentre l'anestesista ti stava sedando]

Il tempo rallenta ... Il mio ventre è gonfio.
... purtroppo ... il Ragno ha depositato il suo sperma transnobico dentro il mio corpicino di fatina ...

Il suo aculeo si ritrae, lasciando un piccolo foro. Dal torso striato del ragno gocciola un fluido verde fluorescente ... lo sperma trasnobico.

Che schifo!

[Il dolore diventa più intenso. Per lo shock il frame si frantuma in un caleidoscopio di frattali umbratili.]

..Il mio corpo brucia.

Il mio pensiero si liquefa, scendendo come acqua pesante fino nel profondo del cervello tra i glitch delle allucinazioni retiniche e l'antemio caustico del sole.



Volevo dire qualcosa ma le parole evaporano come
acqua su un sasso incandescente prima che possa
aprire la bocca.

Poi sento delle gocce cadere a intervalli
regolari dall'aculeo di Aracnomorph direttamente
nel mio sistema circolatorio venoso...

Oh no! Ancora sperma Trasnobico?

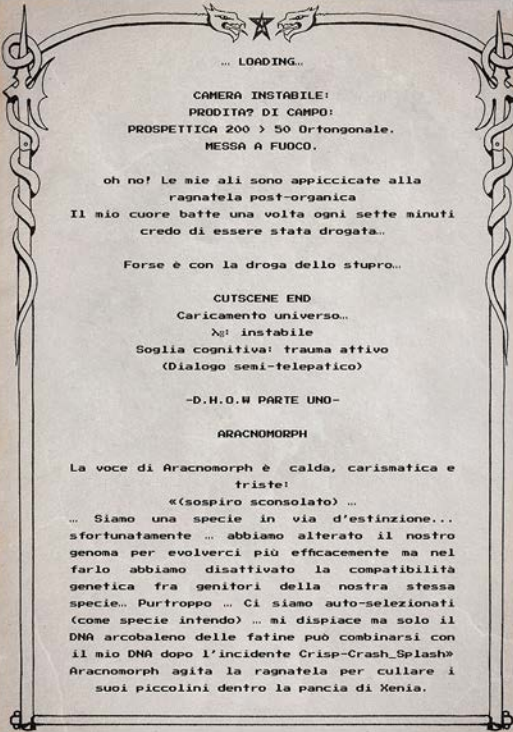
Il ragno scopa-fatine mi osserva come una grossa
flebo di sperma transobica.

Ha Otto occhi rossi che restano immobili nel
buio lattiginoso.

Scie di luce persistente si confondono nella
penombra.

La confusione lisergica mi avvolge.





... LOADING...

CAMERA INSTABILE:
PRODITA? DI CAMPO:
PROSPETTICA 200 > 50 Ortogonale.
MESSA A FUDCO.

oh no! Le mie ali sono appiccicate alla
ragnatela post-organica
Il mio cuore batte una volta ogni sette minuti
credo di essere stata drogata...

Forse è con la droga dello stupro...

CUTSCENE END
Caricamento universo...
λg: instabile
Soglia cognitiva: trauma attivo
(Dialogo semi-telepatico)

-D.H.O.W PARTE UNO-

ARACNOMORPH

La voce di Aracnomorph è calda, carismatica e
triste:

«(sospiro sconsolato) ...

... Siamo una specie in via d'estinzione...
sfortunatamente ... abbiamo alterato il nostro
genoma per evolverci più efficacemente ma nel
farlo abbiamo disattivato la compatibilità
genetica fra genitori della nostra stessa
specie... Purtroppo ... Ci siamo auto-selezionati
(come specie intendo) ... mi dispiace ma solo il
DNA arcobaleno delle fatine può combinarsi con
il mio DNA dopo l'incidente Crisp-Crash_Splash»
Aracnomorph agita la ragnatela per cullare i
suoi piccolini dentro la pancia di Xenia.



LOTMORPH!

Nel ventre gonfio e pulsante di Xenia sta crescendo una cucciolata di Lotmorph.

Degli esseri aracnogeneticamente arcobaleno.

DATASHEET -LOTMORPH

Natura: ibrido genetico (fata post-organica + ragno alieno + virus mimetico).

Culto: venerato da sette intergalattiche.

- Parte inferiore: corpo vedova nera aliena (1,5 m), zampette fluorescenti a pois verde plutonio, ali vespoidi traslucide innervate da vene groviglio giallo-verdi.
- Parte superiore: busto da bambina umana incantevole.

NOTE SPECIALI

- Da lontano: sembra una bambina ingoiata per metà da un ragno trasnobico.
 - Da vicino, non ha importanza, perché ti uccide
- PATTERN - META-CHARM

- pattern bio-ipnotici, lampeggio di verde fosforescente.
- Si imprimono sulla retina di chi li osserva.
- Dopo 2-3 ore alterano i pattern cognitivi primari dell'osservatore.

EFFETTO

- L'osservatore sviluppa desiderio e attaccamento;
- L'alieno psico-impresso diventa amorevole nei confronti di Lotmorph;

«Sono innocente... ho solo voluto proteggere la bambina ragno dallo squadrone antinsetto.»

... LOADING ...

-BIOLOGIA DA INCUBO-

(con feedback affettivo)

- Partorire un Lotmorph = morte della fatina arcobaleno.
- Gestazione: 17 CLOCK.
- Durante questo tempo:
 - La fata diventa psico-fisicamente compatibile agli Aracnomorfi;
 - Il NEURO-SPERMA TRASNOBICO scrive memorie genetiche affettive artificiali;
 - La fatina è felice di morire pur di far nascere gli adorabili insetti alieni;

«Che bel momento. Non mi sentivo così felice dall'elezione del nostro ultimo presidente repubblicano»

-INIEZIONE-

«Sto comunicando con te telepaticamente, per questioni di... privacy...

Non muoverti.

Rilassati.

Ti farò un'altra iniezione di aracnomorfina.»

Aracnomorph scivola lungo il filo ascensore della sua ragnatela.

... atterra agilmente su Xenia come un granchio a gettoni.

Il pungiglione multi-punta entra come un ago nel braccio della fatina.

Un siero incolore si diffonde nelle vene di Xenia.

...

«Avremo una splendida famiglia...»

...

...

«... avrò delle splendide figlie.»



Aracnomorph si arrampica goffamente lungo la tela e si nasconde nella sua latebra nera, lasciando visibili solo otto occhi rossi, che brillano come LED nel buio.

[Da questo momento il giocatore prende il controllo di Xenia.]

-NECROFILIA-

Xenia è ancora invischiata nella tela collosa del malvagio ragno trasnobico.

Il dolore è passato.

Ma non può muoversi. O meglio! Può compiere delle azioni ma non è in grado di liberarsi da sola.

Le sue ali sono incollate alla ragnatela super-appiccicosa di Aracnomorph

"come l'adesivo dello sconto sul titolo della prima edizione brasiliana di Geek Love che ho comprato ieri"

Con uno sforzo doloroso Xenia riesce a liberare un braccino.

Nel silenzio pulsante della volta arborea i polmoni aggrovigliati bosco respirano lentamentegofandosi e sgonfiandosi come organi alieni.

Il cuore degli alberi brocoidali batte in sincronia all'emicrania di Xenia.

Aracnomorph passa una zampetta tra i suoi forcipi, e si pettina lo strano ciuffo di capelli blu che ha sulla sua testa da ragno.

Xenia urla.

Una volta.

Due volte...

L'eco rimbalza tra le intelligenze vegetali.
Ogni grido scatena microspasmi uterali. Le
piccole fate-ragno nel suo ventre si rimescolano
come embrioni disadattati e dispettosi.
Su un ramo gangliare di un albero-corallo, una
strana creatura osserva la tragicomica scena
arcono-pornografica.
L'albero corallo emette una rilassante
bioluminescenza rosa.
Fiori-caramella lampeggiano in sequenza binaria
:secondo i botanici Sgurbat, sono messaggi in
criptografia quantica su basa esadecimale.

DATASHEET - NIXIMIS (IMP)

Natura: folletto.

Culto: nessuno.

Aspetto:

Pate superiore: 2 Braccia 2 ali;

Parte inferiore: 2 Gambe, 1 coda da diavoletto;

DEVIANZA PSICO-COMPORTAMENTALE

- Attrazione per dolore (degli altri);
- Necrofilo verso creature della sua
taglia, preferibilmente antropomorfe;

PATTO IPOMANIACALE

- Stringe patti con creature morenti; presta
servizi in cambio di prestazioni sessuali
post-mortem.

Niximis Appollaiato su un ramo gangliare osserva
con attenzione perversa la fatina imprigionata
nella ragnatela.

Con piccoli salti aerei evita le piante
trappola-carnivore post-botaniche e si avvicina
a Xenia, guardandosi attorno; per un istante i
loro occhi si incrociano.

«Una fatina carina, volava volava, e poi... il
ragno la mangiava...»

«Non vuole mangiarmi... ma...»

Se mi aiuterai a portare questo cristallo, al palazzo di Cristallo, dopo che sarò morta partorendo potrai avere il mio cadavere per farci quello che vuoi.»

Il frammento del Cristallo Azzurro Spezzato brilla lampeggiando tra le dita della fatina. Un lampo arcobalenico rischiarà per qualche secondo la penombra del bosco.



Niximis si passa una mano sulla testa rossa e pelata.

«Certo che la gente... è tutta matta.»

La fatina osserva il proprio ventre gonfio, la pelle è sottile e pulsante. Sotto la superficie elastica i piccoli Lotmorph si muovono. Scivolano. Spingono e fanno dispetti con le loro zampettine carine carine da insetti killer.

Un brivido le percorre la schiena, come se un ago sottile le scorresse lungo la colonna vertebrale.



«Grazie, Aracnomorfo, per avermi messo
incinta»

Le ali...

Le mie ali fatate...

Sono appiccicate alla tela aracno-spermatica

...

«Ho bisogno del tuo aiuto, folletto!

Se mi lascerai qui il ragno mi
mangerà dopo che avrò partorito la nostra
adorabile famigliola»

Silenzio.

«Diavoli... vorrei andarmene, ma il
mio imprinting necrofilo me lo
impedisce...»

Per combattere i suoi impulsi necro-libidici,
Niximix si avvolge nelle sue ali da pipistrello
e cerca di controllarsi.

«È tutto così difficile mi
piacerebbe restare qui a guardare
mentre muori ma abbiamo già stipulato un accordo
oi, oi»

Niximis si morde le mani. Le sgranocchia come
dei crackers.

"Che cosa mi consigli di fare?"

Xenia guarda la sua pancia: è
perfettamente rotonda. Sotto la pelle, i piccoli
Lothmorph si agitano e come se fossero
impazienti di uscire.

-ABORTIRE-

SEQUENZA CINEMATICA ALLUCINATORIA

RGB dissociati.

Glitch.

Scintilla. Fiamma. Spirale. Cerchio.

"Amo immensamente la vita che porto
dentro di me. Mi sento così utile. Mi sento
Così... bene."



"Devi aiutarmi, folletto!"

...

"Tu non puoi capire, e non pretendo
che un essere malvagio come te possa
capire, ma io ho una missione da compiere prima
di mettere al mondo questi adorabili ragni
mutanti."

Il Frammento del Cristallo Azzurro emette una
pulsazione
Arcobalenica.



"Devo consegnare questo Cristallo magico al re
dei Bogart.

Non chiedermi perché.
è una cosa che non potrai mai capire."

"Ho rubato questo cristallo sacro
dalla nostra casa-fiore.

Effettivamente ho violato una delle uniche tre
leggi delle fate arcobaleno.

-Non portare il cristallo a un Bogart;
-Non portare un Bogart al cristallo;
-Non togliere il cristallo dall'albero
guardiano;

Deve essere una cosa davvero
importante...

Niximix agita la testa fra le mani come un
cartone animato, lotta contro se stesso mentre
la coda da diavolo gli si contrae nervosamente
intorno al collo.

(segnale convenzionale di stress cognitivo per i
folletti IMP)

"Dunque vediamo"

Il folletto consulta una mappa
srotolabile.

[NIXIMIX ottiene: "MAPPA DEL CUORE
OSCURO DEL BOSCO"]

[NIXIMIX ottiene: "MATITA ROSSA"]

Tratteggia una linea rossa che indica
la strada meno pericolosa per
raggiungere il Palazzo di Cristallo.

Xenia si tocca la pancia,
Sente i piccoli Lotmorph crescere dentro di
lei.

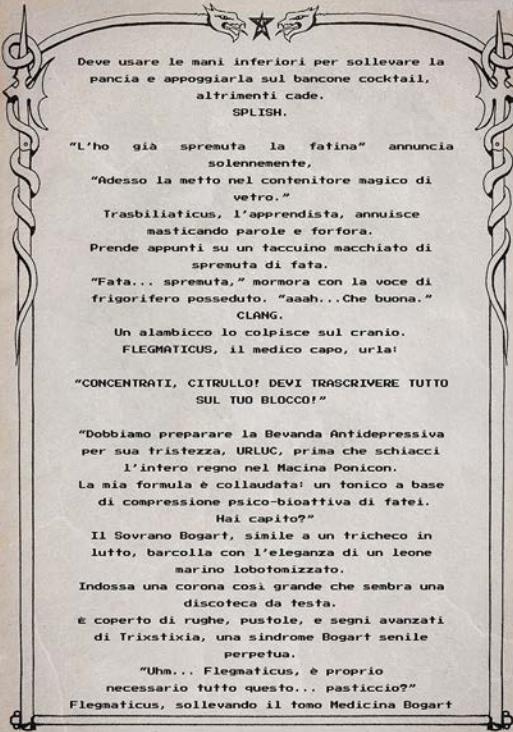
Si muovono come ragni ...
Sono ragni.



-CINEMATICA - MEDICO BOGART-

Sua Maestà URLUC è affranta.
Ma almeno oggi... ha una fata fresca da
spremere.

Il medico Bogart entra nel laboratorio
inclinato con la lentezza teatrale di una
lumaca in lutto.
È sovrappeso, claudicante, dotato di due gobbe.
O era una sola? Dromedario? Cammello? Boh.
Le sue quattro mani tremolanti stringono uno
Spremi-Fata™.



Deve usare le mani inferiori per sollevare la pancia e appoggiarla sul bancone cocktail, altrimenti cade.

SPLISH.

"L'ho già spremuta la fatina" annuncia solennemente,

"Adesso la metto nel contenitore magico di vetro."

Trasbiliaticus, l'apprendista, annuisce masticando parole e forfora.

Prende appunti su un taccuino macchiato di spremuta di fata.

"Fata... spremuta," mormora con la voce di frigorifero posseduto. "aaah...Che buona."

CLANG.

Un alambicco lo colpisce sul cranio.

FLEGMATICUS, il medico capo, urla!

"CONCENTRATI, CITRULLO! DEVI TRASCRIVERE TUTTO SUL TUO BLOCCO!"

"Dobbiamo preparare la Bevanda Antidepressiva per sua tristezza, URLUC, prima che schiacci l'intero regno nel Macina Ponicon.

La mia formula è collaudata: un tonico a base di compressione psico-bioattiva di fatei.

Hai capito?"

Il Sovrano Bogart, simile a un tricheco in lutto, barcolla con l'eleganza di un leone marino lobotomizzato.

Indossa una corona così grande che sembra una discoteca da testa.

È coperto di rughe, pustole, e segni avanzati di Trixstixia, una sindrome Bogart senile perpetua.

"Uhm... Flegmaticus, è proprio necessario tutto questo... pasticcio?"

Flegmaticus, sollevando il tomo Medicina Bogart

- Opera Tristizia (VII edizione, rilegata in pelle di ponycon), proclama:

"Contro mali legione... occorrono
rimedi falangi!"

A quel punto, dimentica cosa stava facendo



-ABORTIRE NON è AMERICANO-

TIK-TOK, dice Aracnomorph.

Gli otto occhi del ragno lampeggiano di rosso,
in codice binario-ragno.

[Se nessun personaggio comprende il
codice-ragno, nessuno può sapere se la
creatura è amichevole o ostile]

Nel buio, gli occhi LED dell'Aracnomorph si
accendono a intermittenza.

-ESSERE UN BOGART-

Il decadimento sistemico della biologia umana
ha condotto gli H a una mutazione
regressiva - grottesca, una selezione
involutiva nota come trasformazione BOGART -

Questo processo speculare oppositivo
ha trasformato fenotipicamente i Bogart secondo
criteri estetico-emozionali.

Il fenotipo depressivo bogartiano si manifesta
secondo un'espressività ipertrofica e
umidiccia, con tratti riconoscibili al primo
sguardo quali:

- rigonfiamenti asimmetrici e pustolosi
- faccia allungata, emaciata ma grassa, bianco-
- grigiastra, cadente
- solco naso-labiale profondissimo
- bocca larga e triste
- labbra lumacose, perdite salivari continue
- rughe da espressione molto triste sopra la fronte
- polimanismo molle (presenza casuale di arti e
- gobbe)
- odore rancido, puzzolente.
- pelle bitorzoluta e cosparsa di foruncoli gialli.

Segni patognomonici principali:

- bavirusismo
- pustolosismo
- sospirazione cronica
- lamentele continue
- nichilismo terapeutico

La società dei Bogart è organizzata secondo
criteri psicodinamici: più un Bogart è
clinicamente depresso, più è socialmente
importante.

Urluc è il re dei Bogart.

-SQUARCIO ALLA REALTA'-

[NEXIMIX perde il controllo dei suoi impulsi
ipomaniacali]

./equipaggia pugnale di giada. Libera Xenia
tagliandole le ali

SHOCK PSICOLOGICO

Xenia ha una crisi di nervi.
Crisi psicotica permanente.

Cade dalla tela con un tonfo sordo, è ancora
sotto l'effetto della ragno-morfina. Alcuni fili
di bava di ragno le sono rimasti attaccati al
corpo.

Rimbalza.

Scivola nel fango.

Sotto la ragnatela di Aracnomorph si trovano
delle armi e delle armature di cromo-acciaio
super brillanti, sono i resti non commestibili
dei suoi spuntini.

Sotto gli ossicini di un'ape guerriera Apydia si
trova un: Mini-Scudo e Mini-Lancia di
cromo-acciaio.

Se NEXIMIX fissa gli occhi lampeggianti
dell'Aracnomorfo.

Ottiene una impressione neuro-visiva
subliminale:

[Niximix ottiene l'obiettivo secondario:
Proteggere Xenia fino al parto e mettere in
salvo i ragnetti
mutanti]

-ATTREAVERSARE IL BOSCO IN SICUREZZA-

(Transito attraverso il Cuore Tenebroso del
Bosco)

In Quel momento, mentre il fango le bagnava le
gambe, mentre la testa le girava ancora a causa
della aracno-morfina e il cuore le batteva con
una lentezza esasperante,

Nximix afferra violentemente Xenia per una mano.
e la trascina nel Cuore Tenebroso del
Bosco.

Xenia inciampa,
cade (due volte)
piange.

Poi ha una crisi isterico-schizoide.



-CINEMATICA-
MEDICO-BOGART 2

Assemblea terapeutica al Palazzo di Cristallo

Il grosso testone di Sua Tristezza URLUC
ondeggiava malinconicamente.
Guardava a terra e sospirava rumorosamente.
Come ogni altro Bogart adagiato sui minuscoli
palchetti anatomici del teatro disseccatorio
del Palazzo di Cristallo.

La festa gli tremava come un budino
sopra il corpo di un tricheco diabetico.
"I medici, i fisiologi e i farmacologi Bogart
sono oggi riuniti..."
disse, leggendo da un post-it
incollato sul proprio ventre

"per ascoltare ciò che ha da dire... il dottor...
Solitudine Piangente."

Un momento di silenzio.

(Una sanguisuga cade dal soffitto.)

...
Al centro della scena C'è torchio spremi-fate e
una fatina legata a X.

I due scienziati Bogart si fissano con odio
farmacologico.
Dr. FLEGMATICUS

"questo Bogart colleghi è un ciarlatano

...
...
Noi crediamo soltanto nel corretto uso di rimedi
energizzanti palliativi; come ...
spremute di fate,
docce gelate,
ed, elettro-tortura.



...e basta...

Aimé non esiste nessuna terapia per la depressione Bogart."

Dr. SOLITUDINE PIANGENTE (Terapista):

"Sua trasbilicità..

Io propongo una terapia!

Una..

Una..

Una..

Una soluzione finale"

...

"ci sono volontari per caso?"



-ATTRAVERSARE IL BOSCO IN SICUREZZA-

(Interludio Meta-Mediatico e Proiezione
Dissociativa TV-Visiva)

Durante la fuga, Xenia, trascinata da Niximix,
si imbatte in un distributore di VHS;
La macchina è avvolta nella vegetazione ed emana
luce arcobaleno.

Ha solo due VHS disponibili.

La foresta si stringe attorno al distributore di
VHS come un'arteria sclerotica. Un disco volante
fluttua come un cartone animato sopra la testa di
Niximix e Xenia. Il raggio teletrasporto mr.
Bean lascia cadere Flanders.

[FLANDERS è aggiunto al PARTY]

...

"Ti serve della morfina?"

chiede Niximix, con voce roca e
sincerità obliqua guardando gli occhi cerchiati
di rosso di Xenia che aveva appena finito di
piangere.

All'improvviso, un bagliore blu elettrico
Filtra dalla corteccia di un Trent lobotomizzato
come un neon rotto nell'acquario di Dio.

Al posto del Trent (un albero parlante)

Appare una cabina telefonica.

Rossa.

Avvolta da scariche elettriche post
teletrasporto.

La cabina telefonica è illuminata da dentro,
come se contenesse l'apocalisse in pause mode

... Loading ...

Un vento anomalo solleva una carta da gioco
logora, che rimbalza dentro un alone energetico
stroboscopico come una visione epilettica.



Niximix la afferra al volo.

-ARCANO MAGGIO_IL BAGATTO-

[Chi apre la porta, ma non la richiude]

Niximix, stringe la carta tra le dita.

[Niximis ottiene il potere lanciare carte tagliatutto come Gambit degli X-men]

Fissa la porta chiusa della cabina.

La porta della cabina telefonica scatta come una trappola molla.

Fumo, scintille, musica religiosa sformata da un giradischi analogico che non ha mai avuto l'amina.

Poi, appare David Sylvester con gli occhiali da sole, un revolver argentato e una valigetta ventiquattro ore. Sopra il suo completo blu presidenziale indossa una bandiera americana come mantello.

Quando il vapore terminator si dissolve gli occhiali da sole di David Sylvester brillano come un'animazione FF.

"Flanders! In nome degli stati uniti d'America non ti lascerò combattere da solo gli alieni."

[DAVID SYLVESTER è aggiunto al PARTY]

... LOADING

-VHS PORNO-

David Sylvester si ferma davanti alla cabina.
Tele-trasporto...

Poi guarda Xenia con un'espressione di commosso rispetto, la fatina ha gli occhi rossi ed è in cinta di un ragno alieno.

La valigetta 24h di David si apre da sola.

Conteneva solo una videocassetta che cade per terra.

È una VHS nera con una etichetta incisa a mano:

"CONFESSIONI SPIRITUALI VOL. 6 - XXX
BAPTISMAL EDITION"MAC TAIR

Xenia (febbrile):

[dentro la custodia trova il film preferito di
H.S.Tohapos ... N. Penetration]

«E... pornografia?» domanda perplessa

[Xenia ottiene il potere lanciare VHS]



«Il Signore ti ama, ma prima devi
mostrargli tutto.

Tutto.

Persino la parte che non sapevi di
avere.»

-IL DOLORE CAMMINA-

Ambiente: Palude dell'infezione di
DARK HART OF THE WOOD

Stato dei personaggi: deboli, sporchi,
contaminati.

Tensione spirituale, sessuale, ontologica..

Niximis tiene stretta la mano di Xenia, che
barcolla come un sacchetto di carne
incantata.

Dietro di loro, David Sylveter punta il Revolver
contro tutto quello che si muove, deve
proteggere Flanders dagli alieni.

Ogni suo passo è preceduto da una piccola nota
angelica, emessa dalla sua valigetta h 24 delle
Bibbie.

Xenia si siede. Il dolore è tornato.

I piccoli ragni si muovono nel suo ventre.

I resti delle sue ali perdono gocce di sangue
arcobaleno glitterato.

SISTEM QUERY:

[] morfina,

[] aborto,

David Silvester si oppone per motivi religiosi.



ESPERIMENTO SUL BRUTTO

Estratto dai verbali stenografici della Seconda
Sessione Farmacopatetica dell'Accademia
Bogartica - Palazzo di Cristallo

Luogo: Sala Ipocratica della Melanconia
Urluc I, detto il Flegmatico:
Platea: 127 Bogart in stato di
decadenza avanzata, seduti su sedie a rotelle.

SOLITUDINE PIANGENTE (alzandosi come un'ombra
umida):

«colleghi...

Se mi fosse concesso...

Vorrei

...

...

...

... vorrei proporre una nuova cura.
sperimentazione

Cerco, un volontario

Dev'essere brutto. Il più brutto fra
noi.

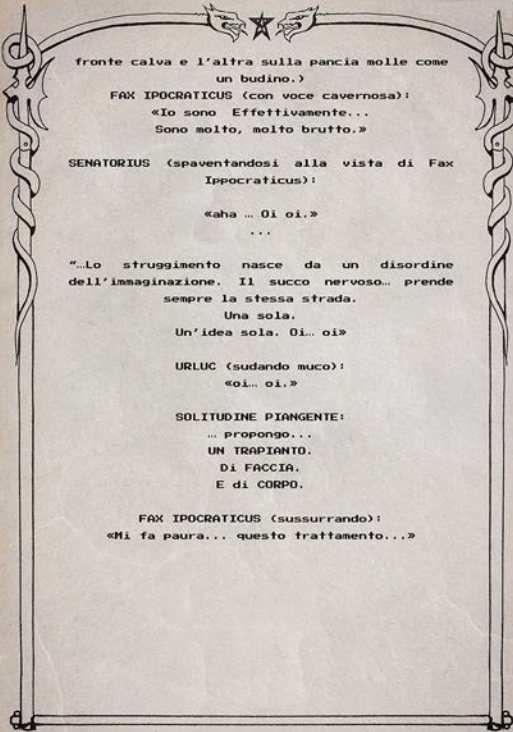
Insomma... uno che soffra... e faccia soffrire, a
vedersi»

(Si ode un brusio che somiglia a un battito
d'ali di pipistrelli morti.)

URLUC (alzandosi dal trono umido con movenze da
mollusco reale):

«Chi tra voi è brutto e triste... più degli
altri? Si alzi... se può.»

(Un vecchio decrepito si solleva con
scricchiolii sinistri. Tiene una mano sulla



fronte calva e l'altra sulla pancia molle come
un budino.)

FAX IPOCRATICUS (con voce cavernosa):

«Io sono Effettivamente...
Sono molto, molto brutto.»

SENATORIUS (spaventandosi alla vista di Fax
Ippocraticus):

«aha ... Oi oi.»

...

"...Lo struggimento nasce da un disordine
dell'immaginazione. Il succo nervoso... prende
sempre la stessa strada.

Una sola.

Un'idea sola. Oi... oi»

URLUC (sudando muco):

«oi... oi.»

SOLITUDINE PIANGENTE:

... propongo...

UN TRAPIANTO.

Di FACCIA.

E di CORPO.

FAX IPOCRATICUS (sussurrando):

«Mi fa paura... questo trattamento...»

Grafo personale $G=(V,E)G=(V,E):$

Nodo $v,v\in V =$ significante attivabile (non il referente).

Arco $e=(u\rightarrow v)\in E=(u\rightarrow v)\in E$ con peso $w_e =$ forza di transizione (abitudine/traffico).

Traffico τ_v, τ_e : frequenza d'uso recente (plasticità $\approx$ rinforzo).

Arterie: sottoinsiemi $A\subseteq E$ ad alto traffico che fungono da "autostrade".

Operatori topologici $O=\{\square, \circ, \hexagon\}$
 $\backslash\mathrm{mathcal{O}}=\{\backslash\mathrm{square}, \backslash\mathrm{circ}, \backslash\mathrm{hexagon}\}$ come comandi di trasformazione dei percorsi:

$\square$ $\backslash\mathrm{square}$ (quadrato) $\rightarrow$ discretizza: enfatizza step e confini (segmenta i cammini).

$\circ$ $\backslash\mathrm{circ}$ (cerchio) $\rightarrow$ rotativizza: introduce periodicità/ritorni (loop stabili).

$\hexagon$ $\backslash\mathrm{hexagon}$ (esagono) $\rightarrow$ temporalizza: aggiunge qualità temporale chiusa (gating/coerenza di sequenza).

Intersezioni culturali: ipergrafo $H \backslash\mathrm{mathbb{H}}$ che collega G ad altri grafi $G(1), \dots, G(n)G^*((1)), \dots, G^*((n))$ (altri cervelli + dispositivi + testi). I nodi-intersezione fungono da testimoni esterni.

Lorem Ipsum

B. Tempo come checksum

Stato $S=\langle V, E, \tau, w, 0 \rangle S=\langle V, E, \tau, w, \backslash\mathrm{mathcal{O}} \rangle$

Checksum $C(S)C(S)$: funzione (hash/coerenza) del pattern attivo.

Tick temporale quando $\{C(S_{t+1}) - C(S_t)\} \geq \theta |C(S_{t+1}) - C(S_t)| \setminus \theta$.

Tempo percepito = media (mobile) dei tick discreti:

$T_{perc} = E[\Delta t \text{ fra tick}]$
 $T_{perc} = E[\Delta t \text{ fra tick}]$

Niente "prima/dopo" assoluti: solo frame locali etichettati dal loro checksum.

C. Validazione (firma, non ovalizzazione)

Un ricordo o racconto innestato R^*R^* è valido se passa tre prove:

Appiglio alle arterie (Afference)

Esistono k cammini pip_i da R^*R^* verso arterie diverse A_j con peso cumulato α .

Cicli coerenti (Closure)

Esistono m cicli indipendenti che coinvolgono R^*R^* e nodi-ancora personali; la composizione degli operatori lungo i cicli è omotopa (stessa "firma di percorso").

+ Firma interna: $\sigma_{int}(R^*)$
 $\setminus \sigma_{int}(\text{int})(R^*)$.

Testimoni esterni (Reality-merge)

R^*R^* ha r interpretazioni in H (conversazioni, testi, luoghi, altre menti) che chiudono almeno un ciclo cross-grafo.

+ Firma esterna: $\sigma_{ext}(R^*)$
 $\setminus \sigma_{ext}(\text{ext})(R^*)$.

Accettazione: R^*R^* è "firmato" se
 $\sigma (R \setminus *) = \sigma \text{ i n t } \oplus \sigma$
 $\text{ext} \setminus \sigma (R^*) = \sigma_-(\text{int}) \oplus \sigma_-(\text{ext})$ supera soglia β e
 l'inserimento non degrada la coerenza globale: 0
 $C (S) \in [\delta , \delta] \setminus D \text{ e } 1 \text{ t a}$
 $C(S) \in [\underline{\delta}, \overline{\delta}]$.
 (Se $0C\Delta C$ è troppo piccolo $\rightarrow$ fantasma;
 troppo grande $\rightarrow$ rottura di stato/nuovo frame
 difficile da integrare.)

D. Ruolo degli operatori ($\oplus$)

Applicazione lungo un cammino pp:
 $p \oplus 0(p) p' = \text{mathcal{O}}(p)$.

Esempi:

Temporalizzazione :

$p \oplus \text{hexagon}(p) p' = \text{hexagon}(p) \oplus$ inserisce ordine
 locale chiuso e può deviare l'associazione
 verso un ambiente inatteso ma coerente a
 livello di sequenza (nuovo tick se $0C\theta\Delta C$)
 $C \setminus \theta$).

Discretizzazione: $\square$ forza confini $\rightarrow$ utile
 per "ritagliare" episodi.

Rotativizzazione: $\circ$ stabilizza
 routine/ritorni $\rightarrow$ utile per consolidare
 abitudini.

E. Protocollo per "programmare" un ricordo (automazione del linkwork)

Obiettivo: installare R^*R^* senza falsificare
 il principio di realtà.

Seeding (ancore)

Scegli 2-3 nodi ad alto τ \tau (arterie) affettive/procedurali compatibili con R^*R^* .

Weaving (intreccio)

Crea k cammini indipendenti pip_i da R^*R^* alle arterie.

Applica $\square$ \square per segmentare (step narrativi) quando serve.

Cycling (chiusure)

Costruisci m cicli con nodi-ancora personali.

Applica $\square$ \circ per generare ritorni (pattern che "tornano").

Temporalizzazione

Applica \hexagon \hexagon su almeno un ciclo per fissare ordine locale (inizio→sviluppo→ritorno).

Witnessing (intersezioni)

Collega R^*R^* ad almeno rr testimoni esterni (parlarne con qualcuno, traccia scritta, luogo fisico).

→ aumenta σ \sigma_(\text{ext}).

Stabilizzazione plastica

Ripeti richiamo breve e vario → aumenta τ \tau e ω sugli archi pertinenti; riduci conflitti prunando alternative incompatibili (diminuisce peso dove serve).

Controllo checksum

Se ΔC produce tick troppo frequenti (instabilità), riduci operazioni o aggiungi un ciclo in più per distribuire lo stress.

Tradotto semplice: Bind + Weave + Seal +
Witness + Stabilize.

F. Fine dell'ordine induttivo (come vive nel
modello)

Non c'è produzione lineare causa+effetto
globale.

Ogni frame locale ha causalità interna (data da
 0 e dai cicli).

La "storia dell'inizio dell'universo" è
descrizione dipendente dal pattern H
attuale; tra 100 anni, con un altro
 H , la narrazione cambia senza
contraddire la termodinamica locale dei frame.

G. Esempio rapido - "Castello vs divano"

R^* : vivere l'esperienza "protagonista nel
castello".

Arterie attuali: "divano con Mario", "routine
serale", "odore detersivo" (alta τ).

Installazione:

Seeding: collega "castello" a "odore detersivo"
(ancora somatica) e a "musica X" (ancora
uditiva).

Weaving: cammini paralleli via
"travestimento/cosplay", "gioco di ruolo",
"luogo fisico simile (scalinata)".

Cycling: crea un loop settimanale (rituale) +
applica $\circlearrowleft$.



Temporalizza con \hexagon \hexagon: ordina l'episodio (preparazione+ingresso+apice+ ritorno).

Witness: foto/diario/condivisione con 2 persone (intersezione in $H \setminus \mathbb{H}$).

Stabilizza: richiami brevi, variati; pruning degli agganci "divano" quando disturbano (sposti peso verso "scalinata/rituale").

Se ΔC è troppo alto (troppo "nuovo"), aggiungi un ciclo affettivo (oggetto transizionale) per smorzare lo shock.

Checklist pratica (ultra breve)

k cammini $\rightarrow m$ cicli $\rightarrow r$ testimoni.

Applica $\square$ se serve segmentare; $\circ$ per routine; \hexagon \hexagon per tempo chiuso.

Monitora ΔC : se instabile, aggiungi cicli o riduci conflitti.