IL RICHIAMO DI KULLAT NUNU

Uno scenario di Rafael Chandler

VIEWSTREAM

NELLO SPAZIO NESSUNO PUÒ SENTIRTI URLARE

RICHIESTA DI SOCCORSO

Per prima cosa, Ponte legge ad alta voce questo testo

« Questo è un messaggio subspaziale trasmesso su tutti i modelli di omicron a onde lunghe. Siamo a bordo della nave scientifica Emma e stiamo riscontrando gravi malfunzionamenti. La nostra nave biomeccanica si è in qualche modo legata in simbiosi con diversi membri dell'equipaggio, assumendo il controllo dei loro corpi. E li ha costretti a ... fare cose.

Abbiamo perso più di 100 anime, incluso il Capitano Johansen, tutti gli ufficiali principali e la maggior parte dell'equipaggio. Alcuni sono morti e altri sono controllati dalla nave. Siamo rimasti solo in quattro e le nostre possibilità di fuga sono scarse.Questa è una richiesta di assistenza. Per l'amor di Dio, aiutateci! »

ESPIERAI I TUOI CRIMINI

» Sei l'ufficiale di grado più alto sopravvissuto, DETERMINATO ma TORMENTATO

» Sei intrappolato nella cabina di comando

» CRIO è tuo fratello, ma non ti conosce veramente

» Doc continua a cercare di minare la tua autorità ... Perché?

NON SI SFUGGE DAL PASSATO

Poco prima dell'inizio del massacro, è stato deciso che la pena per i tuoi crimini sarebbe stata la morte. Il capitano pronunciò la sentenza e il capo della sicurezza si preparò a portarti in prigione in attesa della tua esecuzione. Avevi accettato la tua pena. Sapevi che meritavi la morte.

Ma poi è iniziata la follia e sono morti tutti. Oltre 100 membri dell'equipaggio sono andati e tu sei l'unico rimasto sul ponte di comando: la vita di tre persone dipende da te. Solo tu puoi salvarli. Ma cosa hai fatto? Quali sono stati i tuoi crimini?

Alla fine, appena prima di chiedere perdono, confessa ciò che hai fatto per meritare una condanna a morte.

Scrivi qui i tuoi crimini prima di iniziare a giocare.

IL TUO DESTINO

Il PERDONO

» IL'unico modo che hai per sopravvivere alla fine del gioco è venire perdonato da almeno uno dei personaggi che non ce la farà. Se sono più di uno, puoi chiedere a tutti. Non puoi chiedere di essere perdonato da qualcuno che sopravviverà.

» Se nessuno ti perdona, il percorso verso la tua capsula di salvataggio è bloccato e tu sei intrappolato nella nave. Le tue ultime parole dovrebbero riflettere questo.

» Se almeno uno di loro ti perdonerà, il tuo personaggio sarà in grado di arrivare alla capsula di salvataggio e sopravviverà.!

PROMEMORIA

Inquadra le scene

Inizia ogni scena con: « Qui Ponte. Ponte a... ». Includi chiunque tu voglia nella conversazione. Quando una scena è finita, iniziane una nuova. Non hai bisogno di essere in ogni scena!

"Pressa" i giocatori

Chiedi rapporti sulla situazione. Devi sapere quante **Emergenze** sono ancora irrisolte. Trova chi ha ancora **Soluzioni** utilizzabili. Fai parlare i membri dell'equipaggio! Dirigi il gioco!

Finale

1. Quando tutte le **soluzioni** (di tutti i giocatori) sono state utilizzate, la partita è finita.
2. Se tutte le **Emergenze** di un giocatore vengono risolte, il personaggio vive. **È compito tuo** tenere il conto di quante **Emergenze** e **Soluzioni** rimangono.
3. Leggi la parte delle regole per come salvarti.
4. Uno per uno, devi chiedere ai membri dell'equipaggio le loro **Ultime Parole**, quindi pronuncia le tue e il gioco è finito!

PONTE

POTETE SCARICARE QUESTO FILE DAL SITO WWW.NARRATTIVA.IT

Viewstream © Raphael Chandler ● Versione Italiana © 2021 Shadow di Michele Gelli. ● Scenario di Rafael Chandler ● v.03 - 23/03/2021