



MILIARDI DI CICALTRICI

Uno scenario di Rafael Chandler

RICHIESTA DI SOCCORSO

Per prima cosa, Ponte legge ad alta voce questo testo

« A tutte le frequenze. Questo è l'equipaggio della Red Ghast. Dopo aver esplorato la superficie, abbiamo scoperto che un tempo il pianeta era stato la dimora di una civiltà avanzata. Le loro cronache indicano che hanno distrutto i loro corpi e caricato le loro menti - miliardi di menti - in un drive 4-EXA contenente una sorta di struttura di realtà virtuale.

Senza volerlo, li abbiamo liberati, e... Sembra che mentre erano in quello stato, siano completamente impazziti. Sono come fantasmi... Dio, sono fantasmi digitali, coscienze senza corpo piene d'odio! Sono riusciti a impossessarsi della maggior parte delle funzioni della nave e hanno massacrato l'equipaggio. Siamo rimasti in pochi e siamo braccati. Per favore inviateci aiuto al più presto ma non tentate di connettervi con i nostri sistemi o potrebbero prendere il controllo della vostra nave.»

SEI UN LEADER NATURALE

- » Sei l'ufficiale di grado più alto, **RAZIONALE** e **COMPASSIONEVOLE**
- » Sei intrappolato nella sala comando
- » **TIMONE** è terrorizzato e ha bisogno di una guida
- » **SENSORI**, tuo fratello, ha un animo gentile e premuroso

SOSPETTI INGEGNERIA

Poco prima dell'inizio del massacro, è stato deciso. Come diavolo si sono liberate quelle anime disincarnate? Chi li ha liberati e perché? Non ne sei certo, ma sospetti **INGEGNERIA**, che è sempre stato una spina nel fianco.

La prima volta che qualcuno usa una **SOLUZIONE** per cercare di aiutarlo, contatta in privato **INGEGNE-**

Spazio per appunti e note

RIA (o puoi avere la conversazione davanti a tutti gli altri) e chiedi: « **Ingegneria, che diavolo hai fatto?** ».

Non importa se il tentativo di aiutarlo con una **SOLUZIONE** ha avuto successo o meno. A prescindere da quanto si riscalderà la discussione, non dimenticarti di prendere nota se l'**EMERGENZA** di **INGEGNERIA** è stata risolta o meno.

IL TUO DESTINO

IL PERDONO

- » L'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, inizia una nuova. Non hai bisogno di essere in ogni scena!

Manda avanti la storia

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!

NELLO SPAZIO ENNUNO PUÒ SENTIRTI URLARE

YIPPEE

PONTE