APNEA

Uno scenario di Chaos League, Cursi, Gelli & Micucci

VIENISCREAM

NELLO SPAZIO NESSUNO PUÒ SENTIRTI URLARE

RICHIESTA DI SOCCORSO

Per prima cosa, Ponte legge ad alta voce questo testo

« Questa è una comunicazione di emergenza dal deck della base sottomarina Nautilus 2 a tutto l'equipaggio. Alle 06.00.04 si è verificato un guasto ai sistemi di connessione con il centralino Sigma in superficie.

Il rifornimento energetico è sospeso. La base attualmente è alimentata dai generatori di emergenza locali. Nautilus è programmato per tagliare automaticamente il rifornimento a tutte le funzioni non vitali. Il rifornimento ai campioni biologici raccolti è sospeso. Priorità alla produzione di ossigeno e a sistemi informatici necessari.

Le paratie sono ermeticamente serrate per contenere i danni nell'eventualità di una breccia nello scafo. Siamo isolati fino a che Sigma non ripristinerà il collegamento o non ci tirerà fuori di qui. Ci sono 11'000 metri di acqua sopra le nostre teste. Ho imparato a conoscere e stimare ognuno di voi. Se manteniamo la calma ne usciremo vivi... Mi sentite? Check in richiesto a ciascuno dei settori. Dio, aiutaci! »

NON TUTTO È PERDUTO

» *AUTORITARIO* e *CONCRETO* capo spedizione
» Intrappolato nella sala comunicazioni
» **BIO** è il più competente, ha un futuro davanti
» Non ti è mai piaciuto **DIVE**, macchina qualcosa

QUALCUNO HA SBAGLIATO

Qualcosa è andato storto, ma non è stata sfortuna; qualcosa è andato storto perché qualcuno non ha fatto quel che doveva. La spedizione era pianificata nei minimi dettagli. Non hai le competenze tecniche per capire chi è stato, ma sai leggere le persone, e troverai il colpevole.

Puoi ancora uscirne vivo e non perdere il tuo contratto con la compagnia, continuare a lavorare con i migliori. Non deve ricadere tutto su di te, anche se sei a capo della spedizione. Fai domande a **DIVE** e **TECH** e cerca di capire. Se necessario semina il sospetto, magari in questo modo il responsabile finirà per crollare. Quando ne avrai abbastanza delle loro menzogne usa la frase ***« E allora chi è il colpevole, BIO? »***.

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!

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!

Spazio per le note

PONTE

POTETE SCARICARE QUESTO FILE DAL SITO WWW.NARRATTIVA.IT

Viewscream © Raphael Chandler ● Versione Italiana © 2021 Shadow di Michele Gelli. ● Scenario di Chaos League, Cursi, Gelli & Micucci ● v.04 - 03/04/2021