IL SENO GIALLO

Uno scenario di Rafael Chandler

VIEWSTREAM

NELLO SPAZIO NESSUNO PUÒ SENTIRTI URLARE

PONTE

RICHIESTA DI SOCCORSO

Per prima cosa, Ponte legge ad alta voce questo testo

« A tutte le frequenze. Questa è una trasmissione dal ponte di comando del Re Giallo. Durante il viaggio verso l'ammasso stellare delle ladi abbiamo riscontrato gravi malfunzionamenti.

La maggior parte dei membri dell'equipaggio sono morti. Noi quattro sopravvissuti siamo stati infettati da qualche tipo di nanovirus. Richiedo assistenza immediata. »

TROVERAI UNA SOLUZIONE

» Sei un ufficiale comandante, *CORAGGIOSO* e *OTTIMISTA*

» Sei intrappolato sul ponte di comando

» Conosci **CHIRURGIA** da molti anni; è un consulente fidato

» **DOC**, tuo fratello, è testardo e insopportabile

LA VERITÀ

Stai indossando una maschera. Forse è in senso figurato, o forse in senso letterale (una specie di derma sintetico, o forse il volto di un membro dell'equipaggio morto). In ogni caso, non sei chi sembri essere. Appena prima di chiedere agli altri membri dell'equipaggio il perdono, confessa la verità sul tuo personaggio.

Chi sei veramente? Scriovilo qui 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!

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!

POTETE SCARICARE QUESTO FILE DAL SITO WWW.NARRATTIVA.IT

Viewstream © Raphael Chandler ● Versione Italiana © 2021 Shadow di Michele Gelli. ● Scenario di Rafael Chandler ● v.04 - 03/04/2021