



VDE RETRO, SATANA!

Uno scenario di Rafael Chandler

RICHIESTA DI SOCCORSO

Per prima cosa, Ponte legge ad alta voce questo testo

« Questo è una richiesta di soccorso dalla nave medica Beatrix. Stavamo trasportando una prigioniera verso il pianeta prigioniero, nel sistema stellare Dyniac, quando la nave si è trovata ad affrontare numerose situazioni di emergenza. Qualcuno ha ucciso il mio equipaggio. Siamo in grave pericolo. Aiutateci per favore! »

SEI UN EROE

- » Sei l'ufficiale di grado più alto sopravvissuto, **CORAGGIOSO** e **RAZIONALE**
- » Sei intrappolato nella stazione di comando
- » Tu e **DOC** siete amici da tempo, ma ultimamente le cose sono cambiate
- » **CRIO** è il tuo migliore amico, ma continua a mettere alla prova la tua pazienza

L'INDICIBILE VERITÀ

Ma questa è la verità (che alla fine dovrai ammettere): la passeggera era una prigioniera, condannata a morte su qualche asteroide minerario.

Semplicemente non potevi lasciare che la giustiziasse (decidi te perché), quindi l'hai portata di nascosto a bordo di questa nave. Poi, quando era troppo tardi, e il tuo equipaggio ha iniziato a morire, hai visto il pentacolo che aveva inciso nella schiena e hai scoperto i suoi orribili crimini, che includevano quanto segue:

Non spiattellare tutta la verità fin dall'inizio della partita, fai lavorare un po' gli altri giocatori.

*Scrivi qui i crimini della donna
prima di iniziare a giocare*

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!