IL CACCIATORE VENUTO ALLO SPAZIO

Uno scenario di Rafael Chandler

VIEWSCREAM

NELLO SPAZIO ENNUNO PUÒ SENTIRTI URLARE

PONTE

RICHIESTA DI SOCCORSO

Per prima cosa, Ponte legge ad alta voce questo testo

« Questa è una richiesta di soccorso dalla nave Leviathan. Era in corso l'eliminazione delle forme di vita locali dalla superficie del pianeta, in preparazione per il terraforming, ma abbiamo svegliato qualcosa.

Questi... globuli di materia organica, di colori che non avevamo mai visto prima... Si sono alzati nell'aria e si sono attaccati alla nostra nave. Il nostro equipaggio è diventato violento.

Si sono rivoltati l'uno contro l'altro, si sono uccisi a vicenda... Hanno divorati i corpi... Alcuni di noi sono ancora vivi, ma stiamo mostrando sintomi orribili, e io non so quanto tempo ci resti ancora. Per favore aiutateci! »

NON PERDERAI IL CONTROLLO

» Sei l'ufficiale comandante, *RIGIDO* e *FORMALE*

» Sei nella sala di navigazione

» **CRIO** è incompetente, ma siete fratelli, quindi tolleri la sua inettitudine

» **DOC** è un ottimo ufficiale su cui si può contare

EMERGENZE

C'è qualcosa nel corridoio e sta cercando di entrare nella mia sezione!

Riesco a vedere i morti. So che hanno lasciato tutti la nave, ma posso ancora vederli e sentirli. Sto impazzendo?

SOLUZIONI

Farò l'upload di un sequencer metabolico.

Vorrei provare a distorcere le catene di RNA sull'induttore vascolare.

Se ottimizzo l'output sul generatore sinaptico, potrebbe funzionare.

IL TUO DESTINO

Risolvere Emergenze

Sono minacce immediate alla tua vita. Gli altri giocatori devono risolverle per te! Tiraci una riga sopra per cancellarle non appena vengono risolte

Soluzioni

Usale per risolvere le emergenze di altri giocatori. Sii creativo!

1. Scegline una; descrivi come la utilizzerai per risolvere un'emergenza.
2. Dopo 1 o 2 minuti, rivela: successo o fallimento? Nessuna ambiguità! Gli altri giocatori devono sapere se ha funzionato o no.
3. In ogni caso, cancellala dall'elenco.

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

POTETE SCARICARE QUESTO FILE DAL SITO WWW.NARRATTIVA.IT

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