LA RIVOLTA DELLA DESTINY

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

« Uh, questa è un'emergenza! Pronto? È accesa questa cosa? Questa è una richiesta di soccorso dalla Destiny.

Siamo stati attaccati da un gruppo di Forze Armate della Regolamentazione e ci hanno riempito di buchi. Siamo tutti e quattro ancora interi, ma la Destiny è stata davvero massacrata di brutto. Se non riusciamo a riparare questo rottame, quegli idioti della Regolamentazione torneranno per un altro giro. In quel caso, immagino che cercheremo di portarli all'Inferno con noi.

Non so con chi sto parlando, ma se riescite a sentire questo messaggio, allora significa che siete con l'Impero della Regolamentazione. Quindi immagino che tutto quello che posso dirvi è: venite a prenderci! Non ce ne andremo senza combattere. »

SONO TUTTI IDIOTI

» Sei l'unico *SANO DI MENTE* in questo manicomio volante. Questi dannati idioti metteranno a dura prova la tua pazienza

» Sei nascosto nella sala mensa

» **TECH** sta per andare fuori di testa per l'eccitazione, il che sarebbe un bel guaio

» **NAVI** ha bisogno di darsi una calmata e smetterla di fare sempre il matto

HAI DAVVERO FATTO UN CASINO, STAVOLTA

Hai commesso un terribile errore proprio nel momento peggiore e ora il tuo equipaggio è in serio pericolo.

A un certo punto, un membro del tuo equipaggio ti dirà ***« Ponte, hai davvero fatto un casino stavolta! »***. E tu dovrai confessare cosa è successo.

Qual'è stato il tuo errore? Com'è stato possibile che tutto ti si sia ritorto contro? Scrivilo qui prima di iniziare la partita.

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