SAN BARTOLOMEO

Uno scenario di Rafael Chandler

DISPERSI NELLO SPAZIO ENNÒ PUÒ SENTIRTI URLARE

RICHIESTA DI SOCCORSO

Per prima cosa, Ponte legge ad alta voce questo testo

« Questo è un segnale di emergenza prioritario dal vascello medico Asclepio. Siamo bloccati in orbita intorno a GL-832-C.

Qualcuno a bordo è un sabotatore e ha usato esplosivi per distruggere gran parte della nave. Abbiamo perso molti membri dell'equipaggio. Ma quelli sopravvissuti all'attacco iniziale sono stati trovati... Tagliati, bruciati, vivisezionati... Siamo rimasti in quattro. Vi prego, mandateci aiuti. In nome di Dio, aiutateci! »

LI SALVERAI

» Sei l'ufficiale di grado più alto sopravvissuto, *NOBILE* ed *EROICO*

» Sei intrappolato nel ponte di navigazione

» Hai prestato servizio sulla stessa nave di **DOC** per anni; siete vecchi amici

» **CHIRURGIA** ha bisogno di compassione; avete combattuto insieme nella guerra

CRIO, DIMMI LA VERITÀ

Prima di iniziare la sessione scarica dal sito Narrattiva il file SanBartolomeo.mp3 (lo troverai fra i materiali scaricabili di questo scenario).

Quando inizia la sessione di gioco, fai partire il file audio. Riprodurrà un avvertimento, dopo il quale potrai pronunciare la richiesta di soccorso. A seguire, trenta minuti di silenzio, dopodiché verrà riprodotto un altro suono (un avviso vocale).

Crio ha fatto qualcosa, ma non sei sicuro cosa. Hai avuto i tuoi dubbi su di lui da un bel po' di tempo, e recentemente ti sei imbattuto in alcune trasmissioni crittografate inviate da Crio. Non puoi decifrare tutto il testo, ma hai visto abbastanza.

Dopo 30 minuti, dopo l'avviso vocale, rivela di aver trovato questo informazione. Pretendi una spiegazione: ***« Crio, dimmi la verità! »***

Se ci fosse un problema con il file audio, assicurati di chiedere a **CRIO** di dirti la verità prima della fine della sessione di gioco.

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

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