



# STAZIONE GOLGOTHA

Uno scenario di Rafael Chandler

## RICHIESTA DI SOCCORSO

Per prima cosa, Ponte legge ad alta voce questo testo

« Questa è un messaggio dal ponte di comando della Stazione Golgota. La feccia ribelle ha attaccato questa possente cittadella orbitale, e il mio piccolo equipaggio è tutto ciò che rimane delle un tempo invincibili Truppe D'Assalto del Dominio.

Cadremo combattendo! Ai nostri nemici, diciamo: "perderete cento soldati per ogni centimetro che guadagnerete". Non avremo nessuna pietà! »

## SEI L'ULTIMO

- » Sei l'ufficiale di grado più alto, **INDOMABILE** e **FANATICO**
- » Sei intrappolato nel ponte di comando
- » **TIMONE** è tuo fratello minore e non ha mai rispettato la tua autorità
- » Hai un debito con **SENSORI** da molti anni; c'è un grande rispetto fra di voi

## QUALCUNO SA COS'È SUCCESSO!

Com'è possibile che quella scalcagnata banda di ribelli abbia distrutto la più grande stazione spaziale della galassia?

Qualcuno ti ha tradito. Chiedi agli altri cosa è successo: prima interroga **TIMONE**, poi **SENSORI**. Non accettare un no come risposta. Interrogali finché non ritieni di avergli strappato tutte le informazioni che conoscono.

Infine, chiedi a **INGEGNERIA**, usando questa frase esatta: « **Ingegneria, come facevano a sapere esattamente dove colpirci?** ».

Spazio per le note

## 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!

NELLO SPAZIO ENNUNO PUÒ SENTIRTI URLARE

PONTE