



# VIRULENZA OTTIMALE

Uno scenario di Rafael Chandler

## RICHIESTA DI SOCCORSO

*Per prima cosa, Ponte legge ad alta voce questo testo*

« Chiamo su tutte le frequenze. Questa è una richiesta di soccorso dall'Imperial Hellhound. Una orrenda infezione ha spazzato via la maggior parte del nostro equipaggio.

*I motri sono risorti e ci stanno dando la caccia. Alcuni di loro hanno sabotato la nostra nave. Non ci parlano, ridono e basta. Per favore, in nome di Dio, aiutateci. »*

### NON LI DELUDERAI!

- » Sei l'ufficiale di grado più alto sopravvissuto, **CORAGGIOSO** e **DECISO**
- » Sei intrappolato nei corridoi di manutenzione
- » Hai militato al fianco di **SENSORI** nella guerra
- » **INGEGNERIA** sfida sempre la tua autorità

### SEGRETO: IL CARICO

Non hai detto all'equipaggio che cosa state trasportando. Perché no? Qual era il carico? Che cosa orribile è successa perché hai tenuto tutto questo segreto?

*Scrivi qui (prima di iniziare a giocare) cosa hai fatto e perché hai nascosto queste informazioni all'equipaggio.*

## IL TUO DESTINO

### COMPLICITÀ

- » L'unico modo che hai per sopravvivere alla fine del gioco è convincere un altro membro dell'equipaggio ad aiutarti.
- » Almeno un membro dell'equipaggio deve raggiungere una capsula di salvataggio e almeno un membro dell'equipaggio deve accettare di aiutarti a consegnare un cadavere infetto sulla superficie del pianeta sottostante (il che farà sì che la piaga degli zombi infetti milioni di persone in più).
- » Devi spiegare **PERCHÉ** questo è importante per te e devi convincere qualcuno ad aiutarti.
- » Se almeno un sopravvissuto accetterà di farlo per te, allora il tuo personaggio sarà in grado di arrivare alla capsula di salvataggio e sarà in grado di sopravvivere. Meglio che ti inventi una ragione dannatamente convincente!

## 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!

NELLO SPAZIO ENUNIO PUÒ SENTIRTI URLARE

WYEPUSKRAM  
PONTES