

R. Grassi

Levity - Castaway Island





Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Disclaimer	2
Introduzione e Sommario	3
Cosa sta accadendo?.....	3
Scenario ed Eventi	4
Giorno 1	5
Giorno 2	7
Giorno 3	11
Personaggi non Giocanti	13
Personaggi pre-generati.....	14

Disclaimer

Questo modulo “one-shot” per Levity si basa sull’avventura “Castaway Island”, scritta per Call Of Cthulhu e liberamente disponibile sul sito “Rpg Archive” a questo indirizzo:

<http://www.rpgarchive.com/index.php?page=adv1&advid=692>

In nessun modo questa operazione vuole ledere i diritti dei legittimi proprietari. E’ un volume concepito per uso personale e da esso non si può trarre profitto, in nessun caso e per nessun motivo.

L’avventura è giocabile con il manuale di Levity 3.0.

Buona lettura.

Roberto Grassi

<http://www.levity-rpg.net>

Immagini di copertina:

Tropical forest.

<http://www.thegreenroomconsulting.com/images/Tropical%20forest.jpg>



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Introduzione e Sommario

Questo modulo è ambientato in un'isola nel sud Pacifico, dove è stato organizzato un "reality game" chiamato "Castaway Island". La durata fittizia del modulo è di 3 giorni.

Il primo giorno, i giocatori (che sono i concorrenti del reality) arrivano sull'isola e si accampano. Quella notte una forte tempesta colpisce l'isola, distruggendo la maggior parte dei loro viveri. Alla fine della tempesta, i giocatori sentiranno un urlo che non sembra essere umano ed una creatura volante porterà via uno dei concorrenti (un NPC). Si tratta di un Byakhee, evocato dal regista dello show (Vedere più avanti per i dettagli).

Il secondo giorno, appena arriva la luce del mattino, i giocatori vedranno che i cameraman sono scomparsi, ma che le videocamere sono attive. Vagando per l'isola, scopriranno che l'accampamento della produzione è distrutto e non c'è anima viva. Ci sono un po' di viveri che si sono salvati dalla furia della tempesta, ma non troppi. I giocatori dovranno cacciare per cercare cibo ed attrezzi prima che cali la notte. Quando questo accadrà, il Byakhee comparirà ancora e cercherà di catturare uno o più dei giocatori per il regista dello show, per sacrificarli. Se i giocatori riusciranno ad uccidere il Byakhee allora tutto sarà OK, altrimenti uno o più di uno di loro sarà catturato o ucciso. Chiunque sia stato ucciso sarà preso dal Byakhee e portato dal regista, che lo rianimerà.

Il terzo giorno, se i giocatori non hanno ancora trovato l'entrata della miniera che conduce al vulcano spento, lo faranno. Qui essi troveranno tutto predisposto per una cerimonia (o che la cerimonia si sta svolgendo). Il regista sta preparando il sacrificio di una delle persona del cast (o della troupe) in una cerimonia. I giocatori ovviamente cercheranno di fermarlo ed il confronto finale avrà luogo.

Cosa sta accadendo?

Un anno fa, la FOX ha approvato la produzione di un nuovo reality show, Castaway Island, che è ovviamente un clone di "Survivor". La premessa è che un pugno di "naufraghi" saranno portati su un'isola e dovranno sopravvivere. Ogni 2-3 giorni, ci sarà una gara per ottenere "l'idolo della invulnerabilità", che impedirà al vincitore di essere portato via dall'isola. L'ultimo a rimanere sull'isola vince un milione di dollari. Ovviamente, nulla di tutto questo accadrà.

Il regista dello show, Marlin McKillips, occultista da strapazzo, ha ricevuto una copia di una sceneggiatura da una mano sconosciuta alcuni mesi prima dell'inizio dello show. La sceneggiatura era intitolata "Il Re in Giallo". Dopo averla letta, Marlin è diventato completamente pazzo ed è ossessionato dalla sua realizzazione. Ha chiesto alla FOX di produrlo, ed essi hanno accettato, ma con la condizione che Castaway Island fosse un grande successo. Sapendo che lo show non funzionerà mai, Marlin ha deciso di aumentare lo share facendo accadere un disastro naturale ed allo stesso tempo usare un concorrente per guadagnarsi il favore delle oscure divinità che adora, nella speranza che lo aiutino a dirigere e produrre il film.

Marlin ha anche dato la sceneggiatura al suo assistente, Edmundo Huckabone, che, a sua volta, è completamente impazzito dopo averla letta. Si è accordato con Marlin per aiutarlo con il successo dello spettacolo. In realtà, Marlin pensa di uccidere Edmundo dopo il sacrificio ed accusarlo di tutti gli omicidi.

La prima notte dello show, Marlin evoca un Byakhee e lo lega ai suoi servigi. Ordina al Byakhee di uccidere i membri della troupe e depositare i loro corpi nella caldera del vulcano estinto, dove preparerà la cerimonia. Dirà anche di catturare uno dei concorrenti, che userà come vittima



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

sacrificale. Appena il Byakhee parte per compiere la sua missione, Marlin ed Edmundo evocano una tempesta per coprire le tracce del mostro e far aumentare lo share televisivo. Dopo questo, Marlin ed Edmundo sono molto provati e si addormenteranno in una caverna della caldera del vulcano estinto.

Il byakhee attaccherà ed ucciderà tutti i membri della troupe e cercherà di catturare uno dei concorrenti. In seguito porterà i prigionieri nella caldera del vulcano spento e, dopo averli legati con una corda, li nasconderà nella caverna in cui si trovano Marlin ed Edmundo. Al mattino, Marlin ed Edmundo inizieranno a rianimare i membri della troupe per farne zombi da usare come guardie/servitori.

All'inizio della seconda notte, Marlin comanderà al Byakhee di attaccare i concorrenti e di catturarne un altro per un sacrificio. Il byakhee attaccherà e, possibilmente, catturerà un altro concorrente.

La terza notte è quella in cui Marlin ed Edmundo pianificano il sacrificio dei concorrenti. Se alcuni concorrenti sono ancora vivi ed in giro per l'isola, Marlin penserà che non saranno un problema e si occuperà di loro in seguito.

I giocatori troveranno Marlin ed Edmundo che hanno appena iniziato la cerimonia per sacrificare le vittime. I giocatori dovranno attaccare e sconfiggere gli zombi, il byakhee (se ancora vivo) ed i due uomini.

Se i giocatori riescono a fermarlo saranno recuperati dagli elicotteri della FOX, giunti perché non arrivavano più le comunicazioni dall'isola. Saranno presi e gli verrà detto che non c'è premio perché lo show non è stato completato. Comunque, riceveranno 20000 dollari a testa e firmeranno un contratto che li obbligherà a non parlare di quello che hanno visto. Lo spettacolo non verrà mai trasmesso e sarà sostituito da "Il Cibo da Bar più orribile del mondo", presentato da Geraldo Rivera.

Se i giocatori non riescono a fermarlo, Marlin proseguirà con il suo piano. Lo show verrà trasmesso e sarà un grande successo. Ad ogni modo, il film non sarà prodotto perché Marlin attaccherà ed ucciderà un manager della FOX perché proporrà Leonardo di Caprio come attore principale.

Scenario ed Eventi

Date il benvenuto ai giocatori con le seguenti righe:

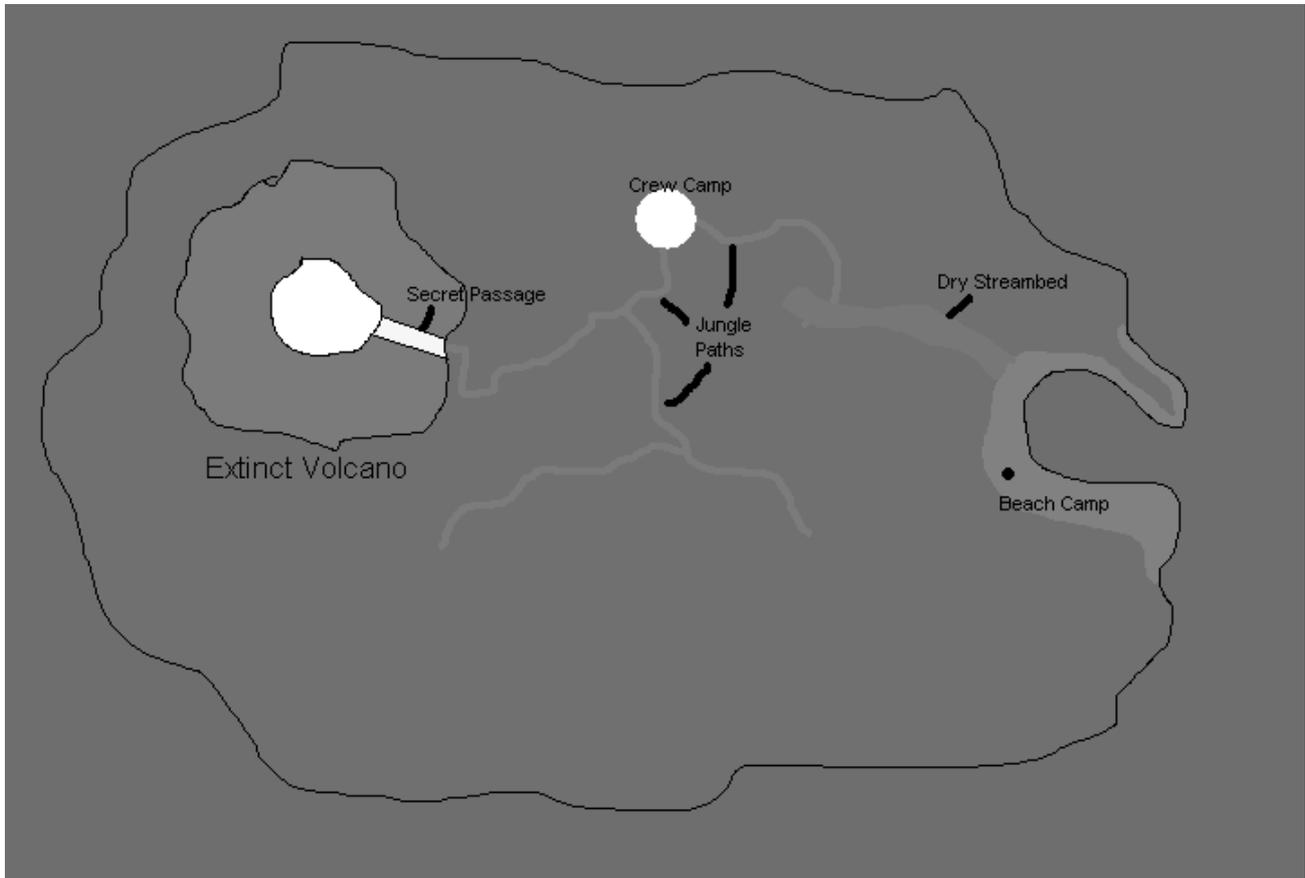
 Congratulazioni! Siete stati scelti come concorrenti per il nuovissimo reality show della Fox "Castaway Island!". Sarete trasportati in un'esotica isola del Sud Pacifico dove dovrete collaborare con gli altri naufraghi per sopravvivere. Avete il permesso di portare solo una cosa da casa e sarete obbligati ad usare solo i materiali e gli attrezzi che vi saranno forniti o che sarete riusciti a costruire mentre sarete su questa prigione dorata. Ogni due o tre giorni, ci sarà una gara per determinare chi potrà rimanere sull'isola. Un "comitato" deciderà quale dei naufraghi restanti dovrà invece essere portato via dall'isola. L'ultimo concorrente rimasto vince un milione di dollari.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System



A questo punto i giocatori vengono istruiti riguardo la geografia dell'isola. (vedere la mappa, ovviamente non mostratela ai giocatori, perché rivela più di quanto essi debbano sapere) e dell'accampamento della troupe di riprese in cui ci sarà il pronto soccorso ed altri generi di prima necessità, se necessario.

Ci saranno inoltre telecamere accese 24 ore al giorno, alcune con dei cameraman, altre controllate wireless, a batteria, in punti strategici dell'isola. Questo viene fatto per incoraggiare i giocatori all'esplorazione dell'isola.

L'isola si trova nel bel mezzo del Pacifico Meridionale, lontana dalle rotte commerciali. E' leggermente circolare ed è di circa 2 chilometri di raggio. Ad est si trova una spiaggia, ed è il punto in cui i giocatori inizieranno la loro avventura. Dalla spiaggia, verso ovest, c'è un letto di un torrente ormai secco, che è percorribile a piedi. Ad un certo punto un sentiero laterale porta all'accampamento della troupe. I giocatori non possono entrare nel campo della troupe o avvicinarsi ad esso, pena la squalifica. Dall'accampamento, un altro sentiero si dirige verso il centro dell'isola e, ad un certo punto, si spezza in altri sentieri. Uno di questi conduce ad un vulcano spento, visibile anche dalla spiaggia, che si trova sul lato occidentale dell'isola.

Giorno 1

Se non ci sono domande, i giocatori saranno trasportati sull'isola e lasciati sulla spiaggia, su cui troveranno alcuni attrezzi e viveri, che sono:

- Una corda di canapa da 2 metri
- Una tela di catrame grande e pesante



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

- Un'ascia
- Un coltello da sopravvivenza
- Una padella
- Una pentola
- Un grande sacco di riso
- Un contenitore con della pasta.

Ricordate, inoltre, che i giocatori avranno un oggetto che hanno portato con loro da casa. Probabilmente, inizieranno a preparare il campo. La spiaggia su cui si trovano è ai bordi di una foresta, con un sentiero che vi si addentra. Il sentiero si imposta su un letto di torrente ormai secco che, in caso di pioggia, tenderà a riattivarsi con violenza, portando con sé qualunque cosa si trovi sul suo percorso. La spiaggia si trova in una insenatura e fronteggia uno splendido mare blu, con molti pesci esotici che si possono vedere nuotare. In sostanza, il paradiso... Lasciate che i giocatori preparino l'accampamento e provino ad accendere un uoco. Dopo un po' dite loro che sta iniziando a diventare buio. Appena i giocatori decidono di andare a letto presentate loro la scena magnifica della luna che si specchia nel golfo. I giocatori si addormenteranno.

➤ Naturalmente può darsi che nulla di tutto questo accada. Nel caso in cui i giocatori vadano a zonzo per l'isola gestite la cosa sapendo quello che c'è sull'isola.

➤ Se tutti i giocatori stanno dormendo, potreste chiedere un "Tiro per Riuscire" per capire se qualcuno di loro sente flebili rumori di tamburo in lontananza (dal vulcano).

Senza preavviso, una violenta tempesta colpisce l'isola (ed i giocatori). I giocatori avranno poco tempo per decidere cosa fare prima che il vento e la pioggia diventino troppo forti. Se i giocatori hanno costruito il campo sul letto del fiume allora la loro situazione sarà grave e potrebbero rischiare la vita. Se i giocatori si sono accampati nella giungla, non ci saranno problemi e si bagneranno solamente. In ogni caso, tutto il loro equipaggiamento sarà perduto.

➤ Se i giocatori lo notano, i cameramen sono scomparsi. Potrebbero essere fuggiti in cerca di riparo.

La tempesta dura 10 minuti e cessa improvvisamente, così come era iniziata.

➤ I cameramen sono stati uccisi dal Byakhee, che ha ucciso anche i membri della troupe e ha depositato i loro corpi nel vulcano. A questo punto sta tornando indietro alla spiaggia per occuparsi dei giocatori.

Lasciate che i giocatori si riprendano dalla tempesta e cerchino di recuperare l'equipaggiamento poi leggete quanto segue.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

State cercando l'equipaggiamento mancante, chiedendovi come fare, quando sentite un grido terrificante provenire da lontano. Illuminata dalla luna vedete una forma di un grande uccello che vola rapidamente verso di voi. Appena si avvicina, vi rendete conto che non è un uccello, ma una creatura dalle fattezze strane. Ha un largo becco appuntito, braccia sottili con artigli affilati ed ali scheletriche. Inizia a discendere verso di voi, continuando a gridare.



Byakhee

Punti Vita: 90

Caratteristiche:

Attacco con il Becco: 4

Attacco con gli Artigli: 5

Individuare al Buio: 5

Sono creature che combattono con intelligenza. Se sono sole con la loro preda e se riescono a morderla, non si staccano sino a che la preda non muore per dissanguamento.

Il Byakhee cercherà di prendere il giocatore più vicino. Se ce la fa lo porterà via nella notte. Il Byakhee vuole solo uno di loro, e non attaccherà per uccidere, ma solo per ferire.

Il Byakhee, dopo aver preso un personaggio, volerà verso il vulcano. Se necessario o opportuno, effettuare un Tiro per Riuscire, per verificare se i personaggi riescono a vedere, nel buio, questo evento.

Se necessario o opportuno, effettuare un Tiro per Riuscire per determinare se uno, o più' di un personaggio, cade svenuto a causa di quanto accaduto.

Giorno 2

Il mattino successivo i giocatori si rendono conto che il loro equipaggiamento è completamente perduto.

Ricordate loro che hanno bisogno di trovare cibo, protezione e possibilmente armi, nel caso in cui la creatura torni ad attaccarli. Forse andare all'accampamento della troupe può essere utile.

I giocatori, a questo punto, con molta probabilità inizieranno ad esplorare l'isola.

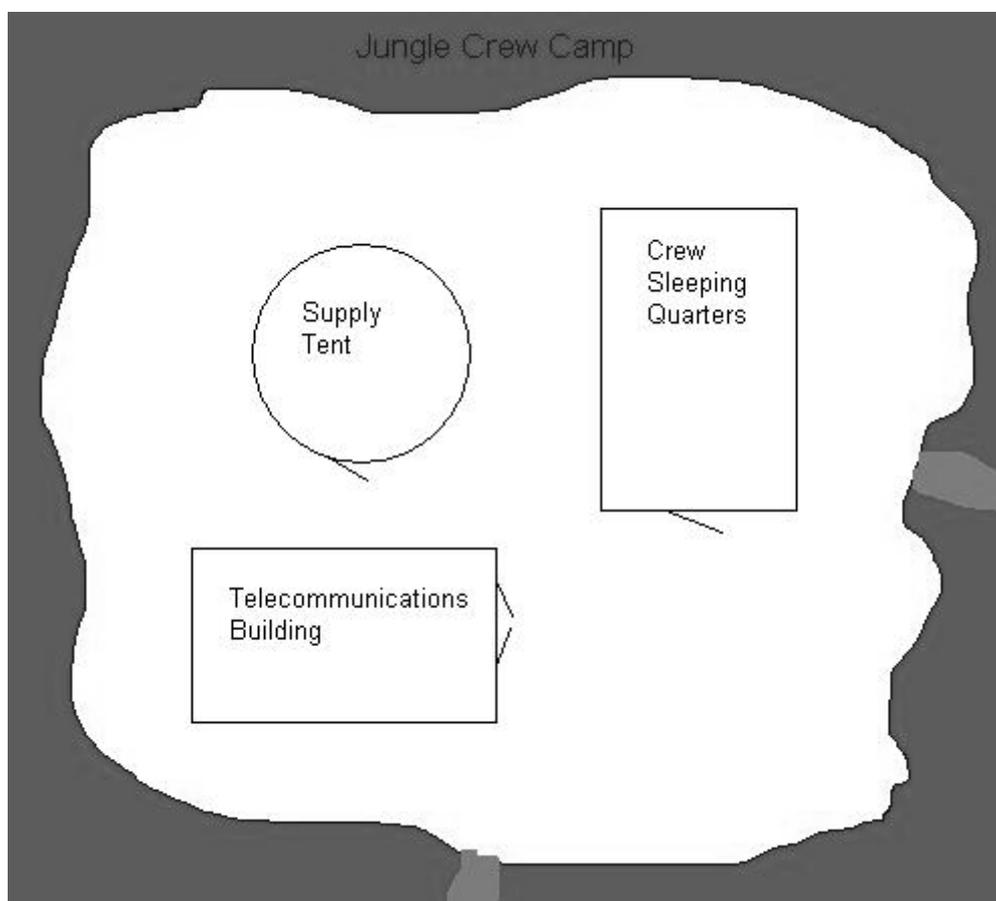
Se opportuno o necessario, fate lanciare un Tiro per Riuscire, per capire se i personaggi individuano le telecamere nascoste nella foresta. Le telecamere, costruite per resistere agli eventi atmosferici, sono perfettamente funzionanti.

Ecco il dettaglio di quello che troveranno sull'isola.

Accampamento della troupe

Ecco come potreste introdurre ai giocatori la descrizione.

Quando il sentiero arriva all'accampamento, il vostro cuore ha un sussulto. Il campo sembra distrutto. Delle tre costruzioni, una è completamente distrutta, con un solo muro rimanente. La seconda non ha gran parte del tetto e la terza, stranamente, sembra intatta. L'unica cosa strana è la presenza di quello che sembra essere un grosso satellite, sul terreno, accanto alla costruzione ancora in piedi. Entrando nell'accampamento rimanete stupiti dal silenzio di tomba. Nessuno è nei dintorni.



I giocatori dovranno fare attenzione mentre si muovono sul terreno del campo. Ci sono sassi e vetri dovunque.

Se necessario o opportuno potreste chiedere un tiro per Riuscire. I giocatori infatti si rendono conto che anche in questo accampamento ci sono telecamere wireless. La cosa è strana, perché, il campo della troupe non sarebbe dovuto essere un posto in cui i personaggi avrebbero potuto avere accesso.

Dall'accampamento si dipartono due sentieri: uno arriva dalla spiaggia e l'altro si inoltra nella foresta, arrivando sino al vulcano.

Dormitorio (Crew Sleeping Quarters)

Questo edificio è completamente distrutto, a parte il muro sud. I giocatori possono provare a rovistare tra i resti dell'edificio, ma non troveranno nessuno, perché i membri dell'equipaggio sono stati portati via.

Potrebbe però essere interessante far trovare un moribondo sotto le macerie, che potrebbe rivelare qualcosa, o che necessiterà di continue cure, rimanendo su un lettino, svenuto.

Se necessario o opportuno, fare un Tiro per Riuscire, per trovare i seguenti oggetti:

- Una torcia elettrica
- Un coltellino svizzero
- Un accendino
- Un martello

I giocatori potrebbero anche trovare particolari macabri, come braccia o gambe strappate dal tronco, teste decapitate, etc... Valutate questo aspetto in base ai giocatori.

Deposito (Supply Tent)

Il deposito è messo meglio dell'edificio precedente, avendo solo metà del tetto strappata. I giocatori troveranno molto disordine, ma la maggior parte degli oggetti sono funzionanti, come i seguenti:

- 1 Torcia elettrica
- Kit di Pronto Soccorso
- Acqua e Cibo
- Coltelli da cucina
- Rete da Pesca
- Fiammiferi



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Se i giocatori guardano con attenzione, vedranno una porta semisocchiusa sulla parete nord, che porta in una cantina. Le scale sono coperte dai detriti, ma il pavimento della cantina è relativamente pulito. Si tratta di un piccolo locale e contiene oggetti utili. Al di là di una grata, la cui porta è chiusa a chiave da un pesante lucchetto, si vede un piccolo deposito di armi.

Se i giocatori riescono ad entrare nello sgabuzzino delle armi troveranno:

- 3 machete
- Una sega elettrica (carica)
- Pistola con 10 pallottole
- Fucile a doppia canna con 16 pallottole

Edificio delle telecomunicazioni (Telecommunications Building)

L'edificio delle telecomunicazioni è in perfetto stato, forse perché è l'unico in muratura. Sul tetto si possono notare due ricevitori satellitari. Sono le antenne che prendono il segnale dalle telecamere wireless sparse sull'isola. L'unica cosa danneggiata è la porta, che quasi non si regge più sui cardini e la radio per le comunicazioni, che giace distrutta al suolo. I giocatori si rendono dunque conto che non c'è modo di poter comunicare a distanza per chiamare aiuto.

All'interno i giocatori troveranno una grande stanza con molti televisori e computers. Ogni televisore ha lo schermo ripartito in quattro sezioni, ognuna delle quali mostra quello che stanno riprendendo le telecamere sull'isola. Su una grande mensola si trovano alcuni videoregistratori, che registrano qualunque cosa le camere stiano riprendendo su DVD. Sulla parete nord ci sono alcune scale che portano verso il basso, in uno scantinato. Ci sono anche un paio di barili con del diesel.

Accanto ai computer ci sono dei telefoni.

Se i giocatori provano ad alzare la cornetta, sentiranno che non c'è segnale.

Su uno dei video dei computers compare un messaggio rosso intermittente che dice "Segnale interrotto".

Se necessario o opportuno fare dei tiri per riuscire a determinare se i giocatori capiscono che i computer sono collegati in rete tra di loro ma hanno perso la connettività con l'esterno.

Se i giocatori guardano la televisione abbastanza a lungo, vedranno un membro della troupe 'zombizzato' che cammina. All'inizio sembra una persona normale, ma guardando con attenzione vedono che ha un grosso taglio sul collo, un pallore innaturale, occhi scavati.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Se i giocatori guardano le registrazioni su DVD potranno trovare due sequenze interessanti:

- Quella del Byakhee che attacca il loro campo.
- Quella dell'attacco al campo della troupe, descritta in dettaglio di seguito.

La prima immagine mostra il campo in cui vi trovate, intatto.

Alcune persone della troupe stanno fumando e parlando, di fronte all'edificio dei dormitori, che sono intatti. Tutto sembra normale.

All'improvviso, l'uomo che sta fumando indica qualcosa nel cielo ed inizia a gridare. Uno degli uomini mette le braccia a copertura della testa, ma viene catturato da quella strana creatura che vi ha attaccati. Le altre due persone cercano di correre via e mettersi al riparo, mentre la creatura, che ancora artiglia l'uomo che grida, vola verso l'alto.

Sentite ancora delle grida in lontananza, fuori campo, ma non riuscite a capire da quale direzione, fino a che vedete qualcosa che cade. Vi rendete conto che si tratta dell'uomo, con il collo spezzato. In quell'istante c'è un lampo ed inizia a piovere.



Secondo Attacco del Byakhee

Durante la seconda notte, i giocatori saranno ancora attaccati dal Byakhee. Non ha importanza dove si trovino, la creatura li troverà. Ancora una volta, si calerà dall'alto ed atterrerà, cercando di prendere il personaggio più vicino. I giocatori dovrebbero essere dotati di armi, a questo punto e potrebbero provare ad attaccarlo. Il Byakhee si difenderà, questa volta sino alla morte.

Se il Byakhee viene ucciso o non ritorna, Marlin si rende conto di quello che è accaduto, ma non è preoccupato perché, nella sua follia, pensa di essere invulnerabile e che i giocatori sono troppo deboli e patetici per poterlo arrestare.

Giorno 3

Se i giocatori sono ancora vivi e non hanno scoperto il passaggio che conduce all'interno del vulcano, verso il tramonto del terzo giorno sentiranno dei rumori di tamburi provenire dal vulcano. Questo dovrebbe condurli lì, e troveranno facilmente il passaggio. Entrandoci, i giocatori vedranno la cerimonia che inizia.

Il passaggio si apre in una enorme caverna circolare, il vecchio cono del vulcano estinto. Si possono vedere le stelle e la luna piena che brillano, ma non sono le uniche fonti di luce.

Al centro della caldera sta avendo luogo una cerimonia, illuminata da alcune torce che irradiano luce verde e blu. Su un altare visibile sull'altro lato rispetto all'apertura vedete il regista Marlin che,



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

con un lungo coltello sacrificale in mano, sta per uccidere uno dei vostri compagni. Accanto a lui, l'assistente Edmundo sta suonando alcuni tamburi, per aumentare il ritmo innotivo della cantilena. Di fronte a loro, il resto della trombe, ormai zombi, sta danzando al ritmo dei tamburi. Il sacrificio avrà luogo appena la luna raggiungerà la verticale dell'altare. I giocatori dovranno agire velocemente.

Se i giocatori attaccano, saranno fronteggiati dagli zombi, che si difenderanno sino alla morte. Se il byakhee non è stato ucciso, sarà presente anche lui (il Narratore modulerà allora il numero degli zombi di conseguenza).

Marlin non interromperà il canto sacrificale sino a che non sarà attaccato direttamente, ma Edmundo cercherà di evitare che questo accada. Egli possiede una piccola pistola ed un machete, che userà durante il combattimento.

I giocatori dovranno liberarsi degli zombi, del byakhee e di Edmundo prima di attaccare Marlin. Quando questi vedrà di essere attaccato direttamente, si difenderà con il suo coltello.





Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Personaggi non Giocanti

Qui trovate la scheda e le indicazioni per i personaggi non giocanti.

 Marlin McKillips - *Produttore*

Punti Vita: 20

Caratteristiche:

Occultismo: 2

Evocazione Byakhee

Alterazione Clima

Creazione Zombi

Persuasione: 2

Equipaggiamento:

(Alla cerimonia)

Coltello cerimoniale

 Edmundo Huckabone - *Assistente Produttore*

Punti Vita: 20

Caratteristiche:

Occultismo: 1

Alterazione Clima

Creazione Zombi

Combattimento a mani nude: 3

 Zombie (6-8)

Sono i membri della troupe che sono stati zombizzati. Gestirli come degli zombi ordinari.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Personaggi pre-generati

Per vostra comodità potete usare i seguenti personaggi pre-generati.

 Ted Person – 21 anni
Commesso di un negozio video

Punti Vita: 20

Caratteristiche:

Elettronica: 4

Uso del computer: 4

Conoscenze Video: 4

Combattimento a mani nude: 3

Equipaggiamento:

(Portato da casa) – “Il Grande Libro dei Film”

Hai lavorato al negozio video S-Mart da quando avevi 16 anni e non hai intenzione di cambiare lavoro. Sicuramente perdi più tempo a giocare a Everquest piuttosto che guardare gli ultimi film di John Woo, ma Everquest lo merita. Ehi, chi altri può ripetere a memoria le battute di “L’Armata delle Tenebre” e “Monty Python ed il sacro Graal?” D’altra parte, quando vincerai il milione di dollari potrai comprarti il negozio.

 Allan Gelson – 50 anni
Sergente in pensione dell’esercito

Punti Vita: 32

Caratteristiche:

Primo Soccorso: 4

Leadership: 4

Orientamento e Sopravvivenza: 5

Combattimento: 5

Mani Nude

Pistola

Fucile

Equipaggiamento:

(Portato da casa) – Fischiello dell’esercito

Essendo stato sergente dell’esercito, hai vissuto la tua vita con disciplina e sai che per vincere questa gara dovrai fare in modo che anche gli altri lo facciano. Potresti apparire insopportabile, a volte, ma porti sempre sino in fondo i compiti che ti assumi. Se gli altri non riusciranno a starti dietro, non potranno fare altro che ritirarsi.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Alize Poindexter – 28 anni
Attrice Emergente

Punti Vita: 13

Caratteristiche:

Persuasione: 4

Cercare: 3

Capacità Teatrali: 2

Equipaggiamento:

(Portato da casa) – Borsetta da trucco

Sai che questa sarà una grande opportunità. Dopo tutto, questa è la tua possibilità di salire alla ribalta. Tutto quello che dovrei fare è apparire meravigliosa, flirtare con qualcuno e quasi certamente la vittoria sarà tua. Hai anche sentito che il produttore, Marlin McKillips, farà un casting per un nuovo film, dopo lo show. Se giocherai bene le tue carte, potresti farne parte.

Elijah Carlee – 35 anni
Ragioniere

Punti Vita: 17

Caratteristiche:

Primo Soccorso: 2

Uso del Computer: 4

Combattimento a Mani Nude: 1

Equipaggiamento:

(Portato da casa) – Inalatore per l'asma

Grandioso! Non avresti mai pensato di farcela ad entrare nello show. Dopo tutto, sei solo un piccolo ragioniere. Un viaggio nel Sud Pacifico e la possibilità di vincere un milione di dollari! Fantastico! I colleghi d'ufficio non ci credevano, all'inizio... Ora c'è solo da sperare che la tua allergia non inizi a rovinare tutto...

Nota – Elijah è allergico ad un polline dell'isola e, talvolta, starnutirà. Ha anche l'asma ed indossa gli occhiali (anche se può vedere senza di loro, ma non in lontananza).



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Judi Branch – 25 anni
Maestra d'asilo

Punti Vita: 16

Caratteristiche:

Persuasione: 4

Ricerca: 4

Ascoltare: 4

Combattimento a mani nude: 1

Equipaggiamento:

(Portato da casa) – Foto della classe dell'asilo

I bambini della tua classe erano molto contenti che andassi in TV. Hanno iniziato a fare disegni con te sull'isola da molto tempo. Sono così cari. Magari vincerai i soldi e potrai usarli per comprare quello che serve per la tua classe.

Joey Fairborb – 40 anni
Meccanico

Punti Vita: 30

Caratteristiche:

Ricerca: 4

Riparazioni e meccanica: 5

Orientamento e Sopravvivenza: 2

Combattimento: 3

Mani Nude

Pistola

Equipaggiamento:

(Portato da casa) – Barattolo di grasso

Se Dio vorrà, vincerai questa stupida gara e pianterai quello schifo di lavoro che ti dà Bob. Non riuscirebbe a ripararsi nemmeno un buco in testa, neanche con del nastro adesivo ed una mappa che gli dicesse dove metterlo. Sei l'unico che fa funzionare l'officina. Magari se ne renderanno conto, quando vincerai il milione...



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

✍ Cleo Dingman – 45 anni
Psicologo

Punti Vita: 16

Caratteristiche:

Pronto Soccorso: 2

Conoscenze Esoteriche: 1

Nascondersi: 3

Combattimento a mani nude: 1

Equipaggiamento:

(Portato da casa) – Un Cristallo

Ti hanno chiamato ciarlatano. Che colpa ne avevi se le tue previsioni non erano proprio esatte? Le persone sulla hotline di psicologia sembrano invece gradire le tue consulenze. Beh, li fregherai. Quando vincerai i soldi gliela farai vedere! Dopotutto, hai previsto la tua vittoria...





Castaway Island
Una magnifica
isola nel sud del
Pacifico...
Il luogo ideale per
il nuovo reality
show della Fox.
Non dovrete far
altro che
partecipare e
vincere un
milione di
dollari...

**Se rimarrete
vivi...**

**Questo volume
può essere
utilizzato solo per
uso personale**