

# PIZZA IN ARRIVO!

Ecco come gestire una puntata di *Consegna Finale*.

## PROLOGO

Usa il prologo per introdurre l'Oscura Minaccia.

## EPILOGO

Usate l'epilogo per tirare le somme della puntata.

## NEL FRATTEMPO IN PIZZERIA

Usate gli intermezzi per descrivere cosa accade in pizzeria.

## SET UP: L'ARRIVO IN PIZZERIA

Usate questa fase per assegnare le consegne e preparare il vostro itinerario.

## I ARCO: SULLA STRADA

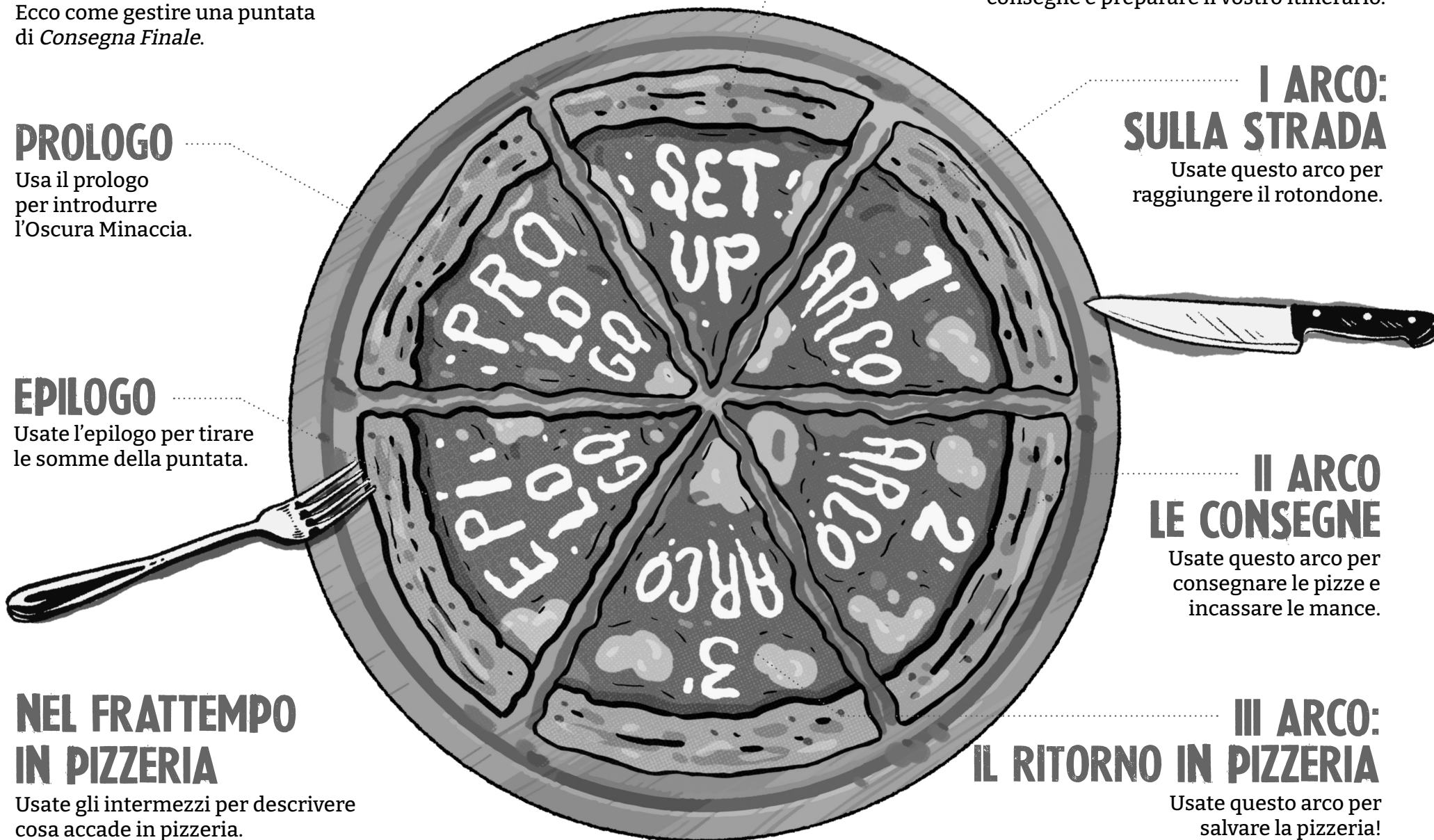
Usate questo arco per raggiungere il rotondone.

## II ARCO LE CONSEGNE

Usate questo arco per consegnare le pizze e incassare le mance.

## III ARCO: IL RITORNO IN PIZZERIA

Usate questo arco per salvare la pizzeria!



# UN NUOVO CASO PER IL G.I.P.

Ecco come gestire una puntata di *Metal & Misteri*.

## SET UP: IL (MANCATO) RITROVO IN SALA PROVE

Usate questa fase per formulare le ipotesi, tracciare le piste e imbastire la ricerca.

## I ARCO: L'INGRESSO

Usate questo arco per introdurvi nel Luogo Sinistro.

## PROLOGO

Usa il prologo per introdurre la misteriosa scomparsa del Bassista.

# OUIJA

OSSESSIONE

FOBIA

PROLOGO - SET UP  
I ARCO - II ARCO - III ARCO  
EPILOGO

## II ARCO: LE RICERCHE

Usate questo arco per seguire le vostre piste e raccogliere prove.

## EPILOGO: IL CONCERTO

Usate l'epilogo per raggiungere il concerto e tirare le somme della puntata.

## INTERMEZZI: I COLPI DI SCENA!

La Guida utilizza i colpi di scena per introdurre nuovi elementi sull'interrogativo senza risposta.

COLPO  
DI SCENA

RUOLO

## III ARCO: LA RIVELAZIONE

Usate questo arco per scoprire il vero colpevole e portare la pelle in salvo.



# MADAME, ABBIAMO UN PROBLEMA...

Come gestire un'emergenza in *Bonifica et Impera*.

## PROLOGO

Usa il prologo per introdurre l'Oscura Minaccia.

## EPILOGO: AL BURATELLO BARZOTTO

Usate l'epilogo per tirare le somme della puntata.

## INTERMEZZO: INTERRUZIONE RADIO

Usate gli intermezzi per descrivere cosa accade all'Evento in programma.

## SET UP: AL COMANDO CENTRALE

Usate questa fase per stabilire l'Emergenza del Giorno e imbastire il piano.

## I ARCO: PREPARATIVI

Usate questo arco per raggiungere le vostre posizioni.

## II ARCO: SI VA IN SCENA

Usate questo arco per mettere in atto il vostro piano.

## III ARCO: CAMBIO DI PROGRAMMA

Usate questo arco per far fronte alle conseguenze e agli imprevisti.

