

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

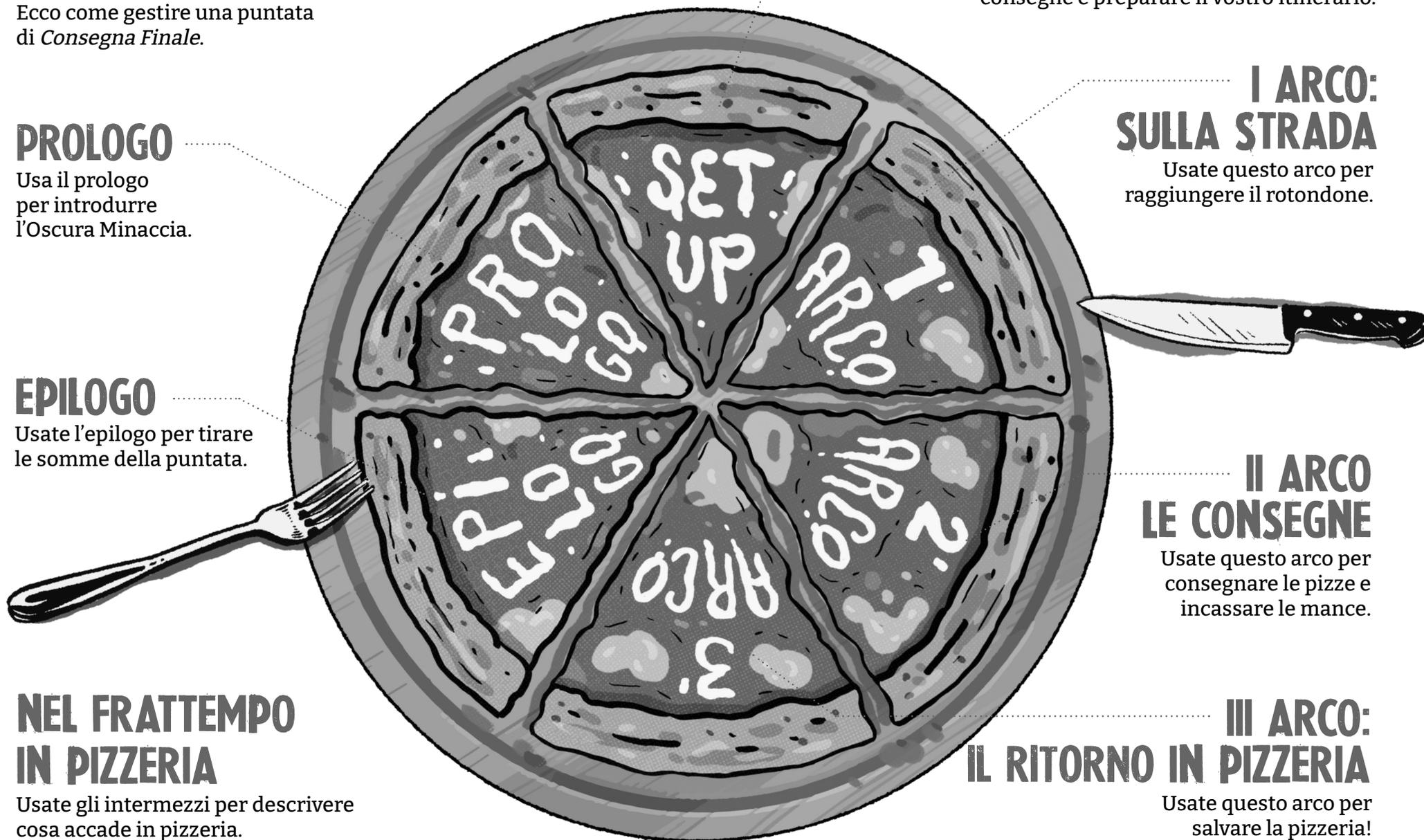
Usate questo arco per raggiungere il rotondone.

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.

