



TRASPORTO MERCÌ DA DUNWICH

Uno scenario di Rafael Chandler

RICHIESTA DI SOCCORSO

Per prima cosa, Ponte legge ad alta voce questo testo

« A tutte le frequenze, questa è una richiesta di soccorso dal ponte del Dunwich Hauler. C'è qualcosa a bordo della nostra nave.

I sensori non possono rilevarlo, le armi non riescono a fermarlo, e se noi non riusciremo ad arrivare presto alle nostre capsule di salvataggio, siamo morti. Ha massacrato la maggior parte del nostro equipaggio e ha sabotato i sistemi della nostra nave. Aiutaci per favore! »

SEI UN EROE

- » Sei l'ufficiale di grado più alto sopravvissuto, **SERIO** e **CORAGGIOSO**
- » Sei intrappolato nel ponte di comando
- » **DOC** ha sempre messo in dubbio la tua autorità
- » **CHIRURGIA** è il tuo migliore amico ed è sempre dalla tua parte

HAI VISTO QUALCOSA...

Poco prima che iniziasse l'orrore, hai visto qualcosa che ti ha raggelato fino al midollo. Il Capitano, una persona che un tempo consideravi un eroe, ha fatto qualcosa di ripugnante e imperdonabile.

In qualche modo, questa azione ha reso possibile a questa entità (qualunque cosa sia) di salire sulla vostra nave. Cosa ha fatto il Capitano? A un certo punto, dovrai confidarti con un altro personaggio e spiegare cosa hai visto.

Scrivi qui cosa ha fatto il Capitano prima di iniziare a giocare.

IL TUO DESTINO

II 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!