UNA MACULATA CONCEZIONE

Uno scenario di Rafael Chandler

VIEWSTREAM

NELLO SPAZIO NESSUNO PUÒ SENTIRTI URLARE

RICHIESTA DI SOCCORSO

Per prima cosa, Ponte legge ad alta voce questo testo

« Questa è una richiesta di soccorso dal vascello scientifico Sycorax. C'è qualcosa sulla nostra nave, e sta deponendo le uova. Ma non si schiudono, sono vuote! Il nostro capitano, prima che si suicidasse, ha detto che... che dovremmo entrarci dentro!

Ascoltateci, per favore, abbiamo bisogno di aiuto! Qualunque cosa sia questo xenomorfo, ha massacrato la maggior parte dell'equipaggio della nostra nave. Sto ricevendo pochissimi segni di vita. La nostra nave è danneggiata e siamo in pericolo. Richiediamo assistenza immediata. »

HAI IL COMANDO

» Sei l'ufficiale di grado più alto sopravvissuto, *CORAGGIOSO* e *DECISO*

» Sei intrappolato nella sala comando

» **TIMONE** ti ha salvato la vita su Pelogris-3

» **NUMERO UNO** è il tuo braccio destro e la persona con cui ti confidi

PONTE, LI HAI LASCIATI MORIRE

Quando è stato il momento di agire, ti sei bloccato, come paralizzato, e hai lasciato morire persone innocenti. Questo oscuro segreto ti tormenta e il senso di colpa è come un pugnale nelle tue costole.

Prima o poi, qualcuno dei membri dell'equipaggio ti sbatterà questa verità in faccia, dicendo ***« Ponte, li hai lasciati morire! »***.

Quando ciò accadrà, dovrai ammettere la verità. Potrebbe avere qualcosa a che fare con la morte del tuo equipaggio, oppure essere stata una situazione completamente diversa.

Rendi la rivelazione raccapricciante o inquietante come preferisci.

Prima dell'inizio del gioco, scrivi chi erano, come sono morti e perché li hai lasciati morire.

IL TUO DESTINO

Il 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!

PONTE

POTETE SCARICARE QUESTO FILE DAL SITO WWW.NARRATTIVA.IT

Viewstream © Raphael Chandler ● Versione Italiana © 2021 Shadow di Michele Gelli. ● Scenario di Rafael Chandler ● v.04 - 03/04/2021