



# VEDOVA NERA, EREMITA MARRONE

Uno scenario di Rafael Chandler

## RICHIESTA DI SOCCORSO

*Per prima cosa, Ponte legge ad alta voce questo testo*

« Questa è una richiesta di soccorso dall'astronave Vedova Nera. Siamo in grave pericolo, e richiediamo assistenza immediata!

Eremita, l'intelligenza artificiale che controlla la nostra nave, è diventato ostile e sta tentando di ucciderci. La maggior parte dell'equipaggio è stata spazzata via in pochi minuti. Solo pochi di noi sono ancora in vita e siamo bloccati nella zona di guerra del Conflitto di Anubis, disseminata di anomalie quantistiche. Per favore aiutateci! »

## CE LA PUOI FARE

- » Sei l'ufficiale di grado più alto sopravvissuto, SPAVENTATO ma DETERMINATO
- » Sei intrappolato nel ponte di comando
- » **INGEGNERIA** è sempre stato un vero amico quando ne hai avuto bisogno
- » **TIMONE** è un odioso piantagrane, ma hai bisogno di ogni membro dell'equipaggio per sopravvivere

## PONTE, LI HAI LASCIATI MORIRE

Prima di iniziare la sessione scarica dal sito Narrativa il file VedovaNera.mp3 (lo troverai fra i materiali scaricabili). All'inizio del gioco, fai partire la riproduzione. Verrà emesso un breve suono, seguito da 30 minuti di silenzio. Alla fine, verrà riprodotto un altro suono (un avviso vocale).

Subito dopo questo avviso vocale, dovrai rivelare la verità agli altri giocatori: hai ucciso tu il Capitano. Perché l'hai fatto? Quando arriverà il momento, racconta tutto agli altri giocatori.

Nota: la morte non può essere indolore. Il Capitano ha sicuramente sofferto in modo orribile, e

*Scrivi qui perché hai ucciso il Capitano prima di iniziare a giocare.*

l'equipaggio deve capirlo dopo aver udito la tua confessione.

Se ci fosse un problema con il file audio, confessa la verità al fine del gioco, prima di chiedere perdono.

## IL TUO DESTINO

### IL PERDONO

- » L'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, inizia 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!