SEGNI DI CORDA

Uno scenario di Rafael Chandler

VIEWSCREAM

NELLO SPAZIO ENNUNO PUÒ SENTIRTI URLARE

PONTE

RICHIESTA DI SOCCORSO

Per prima cosa, Ponte legge ad alta voce questo testo

« Questa è una richiesta di soccorso dal ponte della nave Alalà. Dopo un primo contatto da incubo con una razza aliena, quasi tutti a bordo della nostra nave si sono suicidati.

Dopo di che, l'intelligenza artificiale della nave ha svegliato il resto di noi dall'ipersonno. La nostra nave è in pericolo e abbiamo bisogno di soccorso. Qualcuno può sentirmi? »

QUESTO È IL TUO MOMENTO!

» Sei l'ufficiale di grado più alto sopravvissuto, *EROICO* e *AUTOREVOLE*

» Sei intrappolato in sala comandi

» Condividi da anni con **INGEGNERIA** la passione del gioco d'azzardo

» **SENSORI** è il tuo consigliere e il tuo migliore amico

STAI IMPAZZENDO?

Hai avuto un'illuminazione: le stelle formano un vasto modello tridimensionale, che è comprensibile solo da questo punto.

È vero? Questo modello è una sorta di chiave per la saggezza? Ti farà impazzire? Hai le allucinazioni?

Devi intrecciare questa epifania nei tuoi dialoghi e, alla fine della sessione di gioco, devi decidere se stai perdendo la ragione o se sei, in effetti, sull'orlo di una grande scoperta cosmica.

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!

Spazio per le note

POTETE SCARICARE QUESTO FILE DAL SITO WWW.NARRATTIVA.IT

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